

2 CDS

International Games Magazine

100  
FULL!!

# LEVEL

Februarie 2002

First Person **Tactical** Shooter

## TOM CLANCY'S **GHOST RECON**



Un **preview** despre faimă, putere și război

## **MEDIEVAL: TOTAL WAR**

Un **RPG** care întrece toate așteptările

## **WIZARDRY 8**

## International **Rally** Championship

Curse nebunești,  
mașini puternice,  
derapaje într-un simulator  
clasic de raliu.  
**LEVEL ONLY!**

RETURN TO CASTLE

# Wolfenstein

CÂȘTIGĂ  
4  
PREMI TARI!

~~115.000 lei~~

98.000 lei

[www.level.ro](http://www.level.ro) It's all about GAMES!

DEMOS SERIOUS SAM - SECOND ENCOUNTER \* MYTH III - THE WOLF AGE \* ETHERLORDS \* PENCIL WHIPPER \* TRAINZ  
FILME \* CHASER \* DUALITY \* **IMAGINI** MEDIEVAL - TOTAL WAR \* MAGIC: THE GATHERING ON-LINE \* PATCH WIZARDRY 8  
\* BATTLE REALMS \* UTILITARE MICRO DVD 1.2 \* OPENDIVA \* WINAMP 2.76 \* ZKUD 6.24

T.P.  
POSTA ROMANA  
Nr. 103/DO/009/2002  
Valabil -2002-  
MES. JET'S CLUBWAY

www.**CHIP**.ro

design atractiv

navigare facilă



site-ul tău de legătură cu lumea  
tehnologiei informațiilor și comunicațiilor

www.**CHIP**.ro



# Game on/off

I anuarie a trecut, a venit februarie, CD-ul cu joc full și-a făcut cunoscută prezența în toată țara, dar acum a apărut o nouă chestiune legată de CD-ul cu demo-uri (de data aceasta) – începând cu aceeași lună, producția sa, realizată până acum în colaborare cu LEVEL Cehia, se va desfășura in-house, la Brașov. Asta contribuie, în primul rând, la o mai mare autonomie a revistei noastre. Desigur, sperăm că, prin noua concepție a CD-ului cu demo-uri, să îi mulțumim pe cât mai mulți dintre voi și, în același timp, sugestiile voastre vor putea fi acum cu adevărat puse în aplicare. Și nu vor fi doar demo-uri, evident. Trailer-ele vor fi acum mai prezente, la fel ca și MOD-urile, hărțile și alte bunătăți dedicate unuia sau altuia din jocurile care au un cuvânt greu de spus în industrie și istoria acestei specii de entertainment. Pentru început, Heroes III și Half-Life, cu In the Wake of Gads și seria They Hunger.

Așadar, noul an a adus schimbări destul de importante la LEVEL. Peste un anumit timp, reacțiile vor deveni în sfârșit concludente și vom afla dacă lucrurile merg spre bine... sau spre foarte bine. În orice caz, ceea ce vă dăruim de la revistă poate acum deveni mai ușor realitate.

Lăsând la o parte revista pentru moment, nu ar strica să ne gândim un pic și la situația momentului. Vreme trece, vreme vine, jocurile apar, majoritatea dispar ușor în neant, dar unele rămân. Câte dintre cele apărute în ultimele luni (Wizardry 8, Return to Castle Wolfenstein, Civilization III, Aliens versus Predator II etc.) vor deveni „clasice”? Unele au mari șanse, mai ales dacă reformează, revitalizează sau rein-

**Vreme trece, vreme vine, jocurile apar, majoritatea dispar ușor în neant, dar unele rămân. Câte dintre cele apărute în ultimele luni vor deveni „clasice”?**

ventează un gen. Wizardry 8 se apropie de forma completă a ceea ce vrea să însemne conceptul de „role playing”, așa cum, pe vremuri, Starcraft stabilea unde trebuie pus reperul pentru RTS-ul ideal, în condiții de laborator. Succesul nebun al acestui joc și al altora definește direcția industriei. Totuși, cifra a început să joace un rol surprinzător și uneori îngrijorător de important în titlul jocurilor cu pretenții. 8, II, 3, IV stau lângă Wizardry, Aliens vs. Predator, GTA și Heroes of Might and Magic. Ciudat este că ni se pare natural, nouă, marilor apărători ai originalității și ai evoluției. Dacă așezi înaintea de Wolfenstein un Return, jocul parcă devine altceva decât este. Totuși, majoritatea acestor titluri nu denumesc simple continuări, ci jocuri mai mult maturizate, definitive, sau chiar forme noi și cu foarte puține tangențe cu Jocul + Cifra-1. În aceste condiții, deși la o primă privire conceptul de sequel pare a fi acaparat piața, totuși jocurile, genurile evoluează, se așază în rând cu standardele tehnologice și merg mai departe. Ca și noi... ca și computerele noastre... ca și stilul nostru de viață. Totuși, game on.

Mike

## DEMO

Condy Cruncher  
Etherlords  
Myth III - The Wolf Age  
Pencil Whipped  
Serious Sam  
SkyMaze  
Trainz

## EXTRA

Drivere  
Detonator 23.11

## MODs

PC Gamer Presents Neil Manke's They  
Hunger  
Heraes III In the Wake of Gods

## UTILITARE

BitDefender  
IrfanView  
Micro DVD 1.2  
OpenDivX  
WinAmp 2.78  
zMUD 6.24

### NOTĂ

Interfața CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me cât și sub Windows NT/2000/XP. Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru

## Wallpapers

Duality  
EveOnline  
Tradewars

## MEDIA

### Filme

Chaser  
Duality

### Imagini

Curse - Eye of Isis  
Magic - The Gathering Online  
Medieval - Total War

## Patch

Battle Realms 1.02  
Wizardry 8 1.2.2

## Screensavers

Don't Touch My Computer 1  
Don't Touch My Computer 2  
Here Comes Santa Claus

funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virusilor cu următoarele programe antivirus: Kasperky Labs AntiVirus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin). Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, aularii programelor respective.

**ATENȚIE!** Pentru rularea corectă a interfeței CD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, a adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

# CUPRINS FEBRUARIE 2002

## Știri 6

Tot cei nou și nu se știe

## Preview

**MTG Online** 12  
Cărți și nu numai

**Gianluca Vialli's European Manager** 15  
Un manager italian, afirmat în Marea Britanie și realizat de francezi

**Medieval - Total War** 16  
Un joc de strategie de la cei care au creat Shogun: Total War

**Beach Life** 18  
Unde vom merge cu toții la vară...

**Duality** 20  
Un mercenar, un hacker și o entitate virtuală luptă pentru...

## Review

**Aquanax** 22  
Apele în flăcări

**Poseidan - Master of Atlantis** 24  
Aventura grecească continuă cu add-on-ul Zeusului

**Camanche 4** 26  
Continuarea unei serii de simulatoare aviatice de succes

**Madden NFL 2001** 28  
Fotbalul american. Cum se vede, cum se simte, ce este?

**Ballistics** 29  
Viteză, viteză și iar viteză sau ce te faci fără frâne?

**Myth 3** 30  
Al treilea Myth, care de fapt e primul

**Zoo Tycoon** 32  
Animale, cuști și probleme financiare

**Return to Castle Wolfenstein** 34  
Eroul american Blazkowicz versus SS Paranormal Division

**Etherlords** 38  
1/2 Heroes of Might and Magic + 1/2 Magic: The Gathering

**Battle Realms** 40  
O strategie asiatică cu iz de magie

**FIFA 2002** 42  
Ultimul FIFA. Mai bun, mai rău?

**Evil Island** 44  
Rușii, germanii și francezii se unesc pentru a crea un RPG

**Ghost Recon** 46  
Tactică militară aplicată într-un conflict la limita realității

**Wizardry 8** 48  
Un RPG așa cum ar trebui să mai taf fie

**Heroes 3 In the Wake of Gods** 52  
Heroes 3 și 1/2-trecerea spre Heroes IV?

## Classic Game Collection

**International Rally Championship** 54  
Un nou joc full, de această dată pentru pasionații de curse

## Walktrough

**Evil Island** 56  
Tips & Tricks pentru a va descurca în hățișurile RPG-iste

## Game Universe

**Locke's Game Universe** 58  
Locke - din preistorie, prin modernism, până în contemporaneitate

## MODs

**They Hunger 3 + MODs news** 62  
Al treilea episod - sfârșitul sogăi zombiste

## Multimedia

**Splat Ball + Pocket Dragon Adventures** 64  
**Encarta 2002 Deluxe Edition** 66

## Console

**GTA3** 68  
Mașini, mafioți, băte de baseball cu o imagine cinematografică

## Hardware

**Chicony Keyboard** 70  
**Sony CD-RW** 71  
**Test procesare** 72  
**Thermaltake Valtana 7** 73  
**Hercules ProphetView 720** 74  
**Hercules XPS 210** 75

**Troubleshooting** 76  
Rezolvarea la problemă se cunoaște

## Chatroom 78

Evaluție sau invaluție a jocurilor?



## HoveRace - Russobit-M

Russobit-M este un distribuitor rus de jocuri care va lansa în curând un racer arcade futurist. Nu va fi un racer obișnuit, deoarece vom avea la dispoziție tot felul de arme, armuri, shield-uri de energie, motoare mai



performante și power up-uri destinate întârzierii competițiilor și câștigării cursei. Traseele, în număr de 40, vor avea caracteristici science-fiction, grafica anunțându-se ca foarte bună, cu detaliile bine reliefate. Vor exista 15 hovercrafturi cu care vom putea străbate aproape orice colțșor al hărții. Acestea vor fi diferite ca aspect fizic și ca abilități de luptă pentru situațiile disperate din curse. Alul oponentilor va fi diferit de la unul la altul, cu diverși parametri de agresivitate sau apărare. Pe măsură ce vom înainta la trasee mai grele, vom avea parte de oponenti tot mai experimentați, care nu ne vor face deloc



viața ușoară. Vom putea construi și o carieră de pilot al viitorului, câștigând de pe acum cursele ce voi avea loc

peste sute de ani. Cu siguranță, multiplayer-ul, cu până la 8 jucători, va fi piatra de încercare a acestui joc.

## Aiureli japoneze

Fiecare națiune în parte beneficiază de anumite caracteristici, unele mai puțin obișnuite, deseori exprimate prin vorbe de duh gen „Cum e turcui și pistolul”. La acest capitol, în cadrul națiunilor asiatice, cei care excelează sunt fără îndoială japonezii. Aceștia au obiceiul de a scoate, măcar o dată la 3 luni, un joc cel puțin idiot și, evident, cu tentă sexuală. De data aceasta este vorba de un sistem numit Boong-Ga Boong-Ga, alcătuit dintr-o jumătate inferioară de corp în poziție clismică, adică văzută dinspre posterior, și de un ecran de monitor pe care apare cealaltă jumătate de corp, cea superioară. Jucătorul este dotat cu un sistem deosebit de complex alcătuit dintr-o bucată de plastic masiv

în formă de mână cu arătătorul destins și îndreptat înainte. Scopul este acela de a introduce acest dispozitiv în locașul corespunzător aparținând părții inferioare a corpului. În funcție de forță, metodă de introducere și nebuniile executate, jumătatea superioară a corpului de pe ecran va scoate diferite zgomete care mai de care mai... diferite. Jocul oferă șansa japonezilor de a alege între fosta prietenă, un gangster, un căutător de aur, soacra, o prostituată, un artist sau un violator de copii și, evident, fostul prieten. Dacă modul de folosire va fi adecvat, jucătorii vor primi o hârtie cu punctajul sexual obținut. Producătorii declară că scopul jocului este acela de a scăpa pe locuitorii marilor orașe de stres și, zic eu, de inhibiții.

## Army Men: RTS - Pandemic Studios

Pandemic Studios sunt responsabili până acum de Dark Reign 2 și Battlezone II. În prezent, studioul lucrează la un nou proiect: Army Men: RTS. Jocul este o strategie în timp real în care se vor confrunta micii soldăței de plastic. Jocul va avea un tutorial bine dezvoltat care ne va învăța să ne jucăm cu soldăței, după care va trebui să trecem la lucruri serioase.



În decoruri de gen bucătărie, pivniță, garaj, curtea din fața casei, se vor desfășura scenarii apocaliptice, demne de cel de-Al III-lea Război Mondial. Vom avea de capturat bazele militare ale puternicei armate inamice, care este cantonată sub masa din bucătărie sau care a deschis un adevărat front de luptă în straturile de flori ale vecinului. Jocul va dispune de un sistem de cameră mobilă ce ne va permite să urmărim scenele de luptă de la distanță, de deasupra armatei sau din apropiere, pentru a vedea cum iese glonțul din pușca soldățelului de plastic. De distribuirea jocului se ocupă 3DO. Lansarea jocului va fi în martie 2002 și va fi disponibil atât pentru PC cât și pentru PlayStation 2.

## flash

### E.T. - Ubi Soft

Concomitent cu lansarea în martie 2002 a ediției speciale a celebrului film SF E.T., ce se va numi Steven Spielberg's E.T. The Extraterrestrial, Ubisoft are de gând să lanseze vreo șapte titluri pentru diferite platforme: PlayStation, PC, Game Boy Advance și Game Boy Color. Aceasta va fi o serie de jocuri care se va adresa populației gameristice mai tinere. Jucătorii vor fi puși în situația de a rezolva o serie de puzzle-uri și situații, unele inspirate din film, altele noi și complet artistice, ce ne vor oferi ocazia de a pătrunde încă o dată în lumea simpaticului extraterestru.

## flash

### Monosit în România

Monosit S.R.L. este una dintre puținele firme care se ocupă cu distribuția jocurilor în România. Începând din decembrie 2001, firma Monosit a extins aria producătorilor pe care îi distribuie la noi în țară cu încă trei nume mari: Crya Interactive (Dune I și jocul care tocmai a fost lansat - Frank Herbert's Dune), THQ Entertainment (Red Faction, Summoner, Evildead: Hail to the King, Atlantis: The Lost Empire, Colin McRae Rally) și Wanadoo (soft educativ și jocuri precum Arabian Nights).

### GTA III interzis

GTA III, după cum știți, este un joc în care spargerile, crimele cu plată, furturile de mașini și multe alte infracțiuni sunt la ordinea zilei. Prin urmare, guvernul austriac a oprit vânzarea jocului.

Legea austriacă cere ca orice joc oferit spre vânzare să includă un rating din partea Office of Film and Literature Classification. Ori acest oficiu a refuzat să ofere rating-ul de rigoare, așa că jocul nu va fi vândut. Motivul invocat sună cam așa: „nepotrivit ca un minor să-l vadă sau să-l joace”

## flash







## Dragon's Lair 3D - DragonStone Software

DragonStone Software lucrează la un proiect nou. Dragon's Lair 3D este action adventure third-person cu o grafică de tipul desenelor ani-



mate. Jocul va fi o adaptare 3D a unui adventure arcade care ne-a încântat în finerele noastre gameristice. De altfel, Dragon's Lair 2D se mai vinde încă și astăzi. Jocul se dorește a păstra un pic din farmecul originalului. Tocmai de aceea acțiunea va începe cu o grafică și animații 2D, evoluând spre 3D pentru a reveni la final la grafica de la început. Bineînțeles că în joc va trebui să o salvăm pe prințesa Daphne. Cu toate acestea jocul nu va fi o copie a originalului, elementele noi vor primi în fața celor deja cunoscute de cei care au jucat Dragon's Lair. Engine-ul jocului nu a fost anunțat încă, dar cu siguranță nu va fi unul dezvoltat de DragonStone, ci va fi un engine deja existent căruia i se vor aduce mai multe îmbunătățiri. Nu vom mai avea mult de așteptat până ne vom încarna în pielea lui Făt-Frumos și vom porni să ne salvăm prințesa.

## Curse: The Eye of Isis - Asylum Entertainment

Asylum Entertainment au anunțat jocul pe care-l au în producție în prezent. Curse: The Eye of Isis este un action adventure horror. Acțiunea jocului este construită pe dispoziția dintr-un muzeu a neprețuitei statuii egiptene „Ochiul lui Isis”. Statuia este protejată de un blestem antic care aduce moarte și nebunie tuturor celor care intră în contact cu ea. Principala misiune a jocului constă în recuperarea statuii și transportarea ei cu trenul și vaporul în inima piramidei de unde a fost luată prima dată. Eroul jocului va fi Dorian Dane care, împreună cu prietenul și asistentul său Verity, va fi oruncat într-o lume plină de mumii egiptene ce au



revenit la viață și încarnări ale răului care de care mai cludate, pe care va trebui să le înfrunți în luptă dreaptă. Blestemul va înceta și Zeitatea supărată se va duce la culcare în momentul în care statua va fi așezată pe sacul care fusese destinat la crearea ei. Jocul va avea un engine puternic și o grafică 3D ce arată promițător.

## Ski Park Manager - Macroids

Iarnă fiind, se pare că unii producători și distribuitori de jocuri sau gândit că cea mai bună idee de a face ca un joc să aibă succes este aceea de a-l lansa în sezonul corespunzător. Programat pentru a fi lansat luna aceasta, Ski Park Manager nu este altceva decât un Sim în care veți fi puși în situația de a administra o stațiune montană destinată sporturilor de iarnă. Grafica va fi o combinație de 2D și 3D, cu multiple posibilități de a schimba unghiul de vedere și patru tipuri de zoom. Vizitatorii stațiunii voastre vor avea posibilitatea ca, pe lângă clasicul schi, să facă snowboarding, să se dea cu snowmobile, iar în perioadele când nu folosesc pârtiile să mănânce și să facă cumpărături.

Dacă veți fi un primar bun, vi se va oferi șansa de a vă înfrumuseța stațiunea cu tot felul de clădiri, obiecte și chiar să modificați structura montană pentru a crea pârtii cât mai multe și mai variate. Pentru a mai bună simulare, veți putea să vă enervați pe schimbările de vreme și, normal, pe diferite evenimente „binevenite”, gen avalanșe, defecțiuni, accidente și altele. Jocul este produs de către studioul din Paris al Lankhor.



# flash

### Will Wright pentru posteritate

Celebrul creator al seriei SimCity, The Sims și Maxis va fi, în fine, răsplătit pentru efortul depus pe altarul jocurilor. În cadrul unei ceremonii la cea de a 5-a ediție a Annual Interactive Achievement Awards din 28 februarie 2002 (Las Vegas), Will Wright va fi introdus pe lista „hall of fame” a Academiei de Știință și Artă Interactivă (AIAS).

Acestă hotărâre a fost luată pe baza realizărilor pline de originalitate, simț socio-economic și interactive ale acestui mare creator de jocuri. Pe lângă aceasta, Will Wright va fi

prezent anul acesta la D.I.C.E. Summit. Informații suplimentare: [www.interactive.org](http://www.interactive.org).

### S-a lansat Duron la 1,3 GHz

Compania AMD a luat poziție față de mișcarea făcută de cei de la Intel. În acest sens s-a lansat procesorul AMD Duron la 1,3 GHz, cu scopul de a egala frecvența procesoarelor Celeron. Cu ajutorul acestui procesor, dezvoltatorii AMD au de gând să îi țină în șah pe cei de la Intel. Se pare că și în acest an concurența dintre cei doi magnai va fi ocerbă, cel puțin pe segmentul microprocesoarelor.

# flash

### Black&White Expansion lansat

Black&White: Creature Isle a fost lansat. Produs de Lionhead Studios, Creature Isle este un expansion al jocului lui Peter Molyneux ce a primit laude atât din partea criticii, cât și a gâmlor din lumea întreagă. Acțiunea strategiei se va desfășura pe o insulă populată cu tot felul de animale care nu au nici un stăpân. Propriul nostru animal va trebui să facă față diferitelor competiții ce vor avea loc pe această insulă. Expansion-ul introduce un nou animal. Este vorba despre un pui numit Tyke pe care va trebui să-l învățăm să fie blând și iubitor, sau să-l înțelegem în tehnicile distrugerii și ale urii.





## Western Digital SE 120 GB

Western Digital Special Edition este numele unui nou tip de harddisk. Acest model (WD1200BB) are o capacitate de 120 GB, iar viteza de rotație a platanelor acestuia este de 7200 rpm. Deosebirea dintre acesta și modelele standard este surplusul de memorie cache care totalizează 8 MB. Acest adaos de memorie oferă o creștere de performanță cu aproximativ 30 % față de modelele clasice cu numai 2 MB cache. Interfața între HDD și computer este Ultra ATA/100. Acest model de 120 GB a fost lansat în două versiuni de 2 și respectiv 8 MB cache. Deocamdată, prețul cu care acestea se găsesc pe piață este destul de amețitor și cred că ele vor poposi mai greu în unitățile noastre, cel puțin în această perioadă a anului.



# flash

### PC-uri marca MTV

Așa-zisele sisteme MTV vor fi produse de compania americană Ian Plus, cunoscută nouă și sub numele de Northgate. Astfel, noile sisteme vor avea incluse procesoarele AMD Athlon XP și se adresează în special studenților căminști din America. Conform spuselor reprezentanților MTV acesta va fi „un produs fenomenal, care va înlocui televizorul, calculatorul personal, playerul de CD și DVD și radioul”. De asemenea, ei se așteaptă ca acest produs să aibă un impact extraordinar asupra utilizatorilor ce locuiesc în spații reduse, cum ar fi garsonierele din România.

## Shrek's Revoice Studio

Mulți dintre voi au văzut sau, dacă nu, au auzit de celebrul film de animație Shrek. Ei bine, pe plan mondial, succesul pe care l-a avut a fost enorm și o serie de domenii de activitate au fost influențate. Astfel, firma de software pentru procesare sunet, Synchro Arts, a creat un program numit Revoice Studio care vă lasă să vă deveniți Shrek, adică vocea lui va fi înlocuită cu a dumneavoastră. Pe lângă Shrek, mai puteți fi vocea și a altor personaje din film, Donkey, Princess Fiona, Lord Farquaad și chiar Gingerbread. Pentru a face asta, este necesară rula DVD-



ului „Shrek”, care conține și „Shrek's ReVoice Studio”. Utilizatorul selectează scene din film și apoi se înregistrează. Programul sincronizează vocea înregistrată cu mișcările personajului din film, astfel

încât, atunci când scena respectivă este rulată din nou, personajul va vorbi cu vocea utilizatorului. Interfața programului este foarte bine realizată, iar playback-ul și înregistrarea sunt în stil karaoke.

## MechWarrior 4: Black Night Multiplayer Demo-Microsoft

După cum știți, Black Night este expansion-ul oficial pentru celebrul Mech Warrior 4. Acesta conține, printre multe altele, și o companie nouă single-player plus unități noi. Fiind deocamdată în lucru, Microsoft a reușit să ofere fanilor un demo cu care veți putea să vă testați abilitățile de MechWarrior împreună cu prietenii sau pe Internet. Modulurile de joc pe care acest demo multiplayer le oferă sunt sau acela în care faceți parte dintr-o echipă și mergeți la atac, sau acela în care puteți merge singur împotriva tuturor în Absolute Attrition sau vă puteți alia cu alte echipe pentru a distruge bazele inamice în Mech Strongholds. Hărțile din demo sunt

toate situate într-un decor vulcanic care, bine-nțeles, vă poate topi imediat cutiile de conserve. Referitor la roboții noi introduși, aceștia sunt Ryoken, Sunder, Bushwaker, Mad

Cot Mark II și temutul Atlas. Printre altele dispuneți și de toată seria de arme posibile, așa că este imposibil ca jocul să se defășoare normal din punct de vedere medical.



# flash

### The Adventure Company

DreamCatcher a înființat o nouă divizie numită The Adventure Company. În timp ce compania se va ocupa în continuare de jocurile de acțiune, precum Project Earth și Fuel, noua divizie se va orienta spre jocurile de aventură. Primul joc pe care-l vor lansa aceștia se va numi The Cameron Files - Secret at Loch Ness. Jocul este un adventure first-person ce combină elemente de investigații polițienești cu elemente de spionaj în stil James Bond. Jucătorii vor deveni detectivul Alan Cameron ce își va părăsi biroul din Chicago pentru a vizita un faimos fizician. Pe

drum însă, fizicianul dispare și de aici va porni o întreagă investigație.

### 2 GB pe un CD

Compania TDK a anunțat producerea de unități CD-RW ce pot scrie informații pe unele CD-R-uri speciale de până la 2 GB de date. Noua unitate ce include și chipset ML (Multi Level) se va putea achiziționa de pe piață începând cu a doua jumătate a anului curent. Specificațiile unității sunt 36X/24X/40X, iar pentru un CD de 2 GB nu aveți nevoie de mai mult de 6 minute din viața dumneavoastră pentru a fi scris complet.

# flash



ȚI-AI DORIT ÎNTOTDEAUNA INTERNET DUPĂ CHIPUL ȘI ASEMĂNAREA TA? AI MARE NOROC: DE CURÂND, TOATE SERVICIILE INTERNET SUNT ADAPTATE SPECIAL PENTRU TINE. PRIN RDS LINK ANUNȚĂ-ȚI PRIETENII: RDS LINK ESTE UN INTERNET CUM N-AI MAI FOLOSIT PÂNĂ ACUM. ESTE UȘOR DE ACCESAT, SE MIȘCĂ REPEDE, ESTE STABIL ȘI SIGUR. POȚI ALEGE:

- VREI DOAR CONT DE MAIL? ESTE AL TĂU. MAIL LINK ÎȚI ASIGURĂ 10 MB SPAȚIU PE SERVERUL NOSTRU ȘI COSTĂ DOAR 3\$ PE LUNĂ.
- VREI UN PIC MAI MULT DECÂT DOAR EMAIL? EASY LINK (ABONAMENT DE 4\$ PE LUNĂ) ÎȚI DĂ ÎN PLUS 15 ORE DE NAVIGARE WEB.
- ÎȚI PLACE INTERNETUL NOAPTEA? IA-ȚI NIGHT LINK. INTERNETUL ESTE AL TĂU, CU TRAFIC NELIMITAT, DE LA 7 SEARA LA 7 DIMINEAȚA ȘI COSTĂ DOAR 5\$/LUNĂ (CONTUL DE MAIL ESTE INCLUS).
- ÎȚI TREBUIE MAI MULT? ÎȚI TREBUIE TOT INTERNETUL? E AL TĂU: ABONAMENTUL POWER LINK ÎNSEAMNĂ TRAFIC NELIMITAT, CONT DE MAIL ȘI SUBDOMENIU PE SITE-UL NOSTRU.

CONEXIUNILE EASY LINK, NIGHT LINK ȘI POWER LINK SUNT DISPONIBILE ȘI SUB FORMĂ DE CARTELE DE O LUNĂ. ÎN PLUS, TOATE ABONAMENTELE ȘI CARTELE RDS LINK AU ATAȘAT UN CD-ROM GRATUIT DE DIVERTISMENT. ANUNȚĂ-ȚI PRIETENII ȘI NU TE GRĂBI: AVEM DESTULE INTERNETURI ȘI, ORICUM, DĂM CÂTE UNUL, SĂ AJUNGĂ LA TOȚI.

\*DA, AI CITIT BINE: INTERNETUL ESTE AL TĂU ACUM ȘI PENTRU TOTDEAUNA. DETALII, PE SITE-UL [WWW.RDSLINK.RO](http://WWW.RDSLINK.RO) SAU LA PRIETENII TĂI DEJA ABONAȚI LA RDS LINK.

AL CUI ESTE INTERNETUL?

INTERNETUL E AL MEU!

PRIN RDS LINK



**RDS** **Link**

ARAD 057/228201; BUCUREȘTI 01/3010876; BRAȘOV 068/474135; CLUJ 064/438646;  
CONSTANȚA 041/639929; CRAIOVA 051/416579; IAȘI 032/260088; ORADEA 059/447252; PLOIEȘTI 044/195493;  
SIBIU 069/210112; SLATINA 049/439607; TIMIȘOARA 056/200100



Scurtă enciclopedie pentru magicianul  
începător... și cel experimentat deopotrivă!

**Ș**ase milioane! Șase milioane de oameni să joace același joc de cărți! Cam la această cifră se ridică numărul jucătorilor de *Magic: The Gathering* care, de la începutul anilor '90, au devenit dependenți de acest drog mental, în multe cazuri incurabili! În România jocul a fost primit destul de timid, formându-se totuși un grup răzleț de maniaci care s-au trezit fără zile, fără nopți și fără bani, dar cu multe-multe cărți de *Magic* și amintiri frumoase stânjenitoare sau traumatizante, după caz...

În principiu, jocul se rezumă la a-ți cumpăra cărți, a-ți forma deck-uri (pachete de 60 de cărți) cu care să învingi adversarii, și de a schimba cărți cu aceștia. Duelurile constau în folo-

sirea diferitelor tipuri de căni (land-uri, creaturi, vrăji, artefacte...) pentru a găsi o strategie cu care să reușești să aduci „viața” oponentului la sau sub 0 (de la 20). De exemplu poți ataca cu una sau mai multe creaturi, poți casta vrăji distructive sau... fura viața adversarului! Cum fără „mana” magie nu există, așa și în MTG - mana este un fel de materie primă fără de care nu poți face nimic. Același e de 5 feluri - neagră, albastră, verde, roșie și albă, la care se mai adaugă mana incoloră. Găsirea unui balans cât mai bun între sursele de mana (în principal land-urile) și spell-uri (consumatoare de mana) este iarăși o problemă stufoasă și fără de sfârșit. Așa că voi trece direct la subiect.

## Magie on-line și bani virtuali

Noua versiune de *Magic*, care desigur va putea fi jucată doar on-line, prezintă două mari avantaje față de cea „clasică”: costurile vor fi mai reduse (în funcție de abilitățile fiecărui...), iar cei care până acum duceau lipsă de oponenți vor fi satisfăcuți fără doar și poate. *MTG Online* va încerca să se apropie cât mai mult de feeling-ul duelurilor reale dintre prieteni sau din cadrul unor competiții. În acest sens vor exista diferite moduri de joc, care vor acoperi toate gusturile (Duel, League, Draft, Sealed și Multiplayer), iar printre secțiunile din joc se va regăsi un Training Room, Hall of Champions, Trading Post, Casual Play, competiții oficiale ca Leagues sau Premier Events, și chiar Clans, orice jucător putându-și organiza propriul clan de *Magic*!







Poți analiza și compara cu ușurință cărțile preferate.

Primul lucru de care aveți nevoie pentru a vă bucura de joc sunt cărțile. În ce privește modul de achiziționare a acestora (mă refer în special la cumpărarea lor, nu și schimburi cu alți jucători), spuneam mai sus că fiecare va plăti în funcție de abilitățile sale de magician. Orice deck sau booster va costa un anumit număr de puncte, la crearea unui cont (după cumpărarea jocului) veți primi automat suficiente puncte pentru a vă cumpăra câteva deck-uri și a intra în joc.

Partea mai interesantă este că mai multe puncte veți putea obține fie cumpărându-le pe bani grei de pe serverul *Wizards of the Coast*, fie în urma câștigării unor dueluri cât mai bine cotate. Așa că, cel puțin teoretic, un jucător foarte bun va putea juca mult și bine fără să plătească nimic altceva în afară de costul inițial al jocului.

Cât despre concursurile online mai importante, participarea la acestea se va face pe baza unui bilet care va costa bani... reali.

Bun, să zicem că ați făcut rost de niște cărți, cumpărând câteva deck-uri de bază și booster-e. Odată ce le deschideți, vă veți trezi cu o grămadă de cărți în față, la care începătorii se vor uita com cruciș, neștiind probabil ce fac acestea și cum să le combine cu succes într-un deck propriu. Pentru a afla ce face fiecare carte, nu va trebui decât să o selecționați, iar în câlțul din stânga-jos al ecranului va apărea o imagine mărită a cărții, împreună cu descrierea efectelor acesteia.

Voi aminti pe scurt, pentru necunoscătorii, tipurile de cărți cu care se vor întâlni: pentru început land-urile, care vor fi principala sursă



Una dintre colecțiile personale

de mana în timpul unui duel. Acestea sunt de 5 tipuri de bază (pentru diferitele culori de mana), existând și „land-uri multicolore”, cu eventuale efecte suplimentare. Restul cărților (din nou, cu excepțiile de rigoare) sunt cele consumatoare de mana, generic numite „spell-uri”, care pentru a fi jucate vor necesita plătierea unui cost în mana (de una sau mai multe culori). Principalele spell-uri sunt Creaturile (forța de atac și apărare, fiecare având o anumită putere și rezistență), Aritact-ele (al căror cost de casting e compus doar din mana incoloră), Enchantment-urile (cărți care pot afecta în aproape orice mod imaginabil cursul jocului) și, în fine, „vrăjile generice”, care pot fi castigate în diferite momente ale jocului și al căror efect variază din nou de la devastator la benefic, de la previzibil la stupefiant.

Și totuși ce vom face cu mulțimea aceasta de cărți? Păi deck-uri, pachete de câte 60 de cărți alese din colecția proprie (numărul e uneori variabil), care să urmărească o anumită strategie sau stil de joc.

MTG Online va veni cu o metodă foarte eficientă de organizare a cărților din colecție și mai ales de accesare a acestora, pe baza unui set de criterii alese de noi: culoarea, costul de casting, tipul, rariitatea etc. Cum în momentul în care începi clădirea unui deck ai nevoie să accesezi rapid exact o anumită carte, această organizare vă ușurează cât se poate de mult munca pe care o vom depune. În ideea că ați reușit să vă construiți cu chiu cu vai un deck decent, haideți să-l scoatem la plimbare în lume și să ajungem la partea cea mai captivantă - duelurile!



Una dintre sălile de joc

## Un magician cu ciplica juguiată...

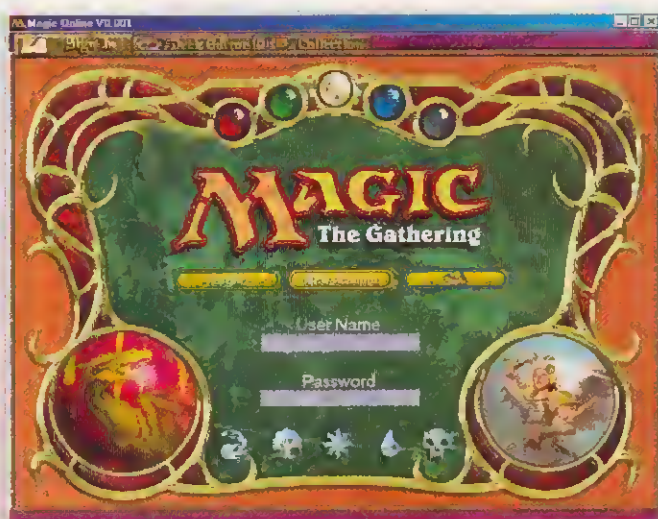
Dacă sunteți gata să începeți primul duel online dar nu știți ce să faceți în continuare, cel mai practic ar fi să vă luați de mână avatarul (personajul ales inițial pentru a vă reprezenta) și să-l duceți într-o Cameră de Joc, unde să căutați primul vostru oponent. Jocul va dispune și de posibilitatea definirii unei liste de prieteni, iar sistemul vă va informa ori de câte ori un prieten intră și el în joc. Indiferent de oponentul ales, vă veți așeza la o masă (sau veți defini una proprie) și veți începe duelul.

Ar trebui acum să povestesc modul în care decurge un duel, de fazele distincte prin care trebuie să treacă fiecare jucător în tură proprie - luarea unei cărți, eventual introducerea (a încă) unui Land în joc, castarea vrăjilor, summon-area creaturilor, atacul (respectiv apărarea în cazul unui atac al oponentului), și faza de „curățare a mesei”... mda, și aici ar mai fi o mulțime de spus, însă diversitatea efectelor cărților din *Magic* face ca de multe ori succesiunea fazelor să fie alterată. Totul este relativ când vine vorba de magie, nimic nu este ceea ce pare a fi: o creatură care pare inofensivă poate fi „pompată” cu tot felul de power-up-uri și te poate omorî dintr-un singur atac; un „Wrath of God” poate curăța masa de toate creaturile, lăsându-te cu achiile în soare, iar un simplu Counterspell îți poate contra vraja în care îți adunaseși toate speranțele de victorie... ce mai, moartea pânzește la tot pasul!

A purta un duel cu „deck-ul de-acasă” nu este singura modalitate de joc. Pe lângă aceasta, fiecare jucător poate primi câte un







Mai e un pas...



Meniul principal și opțiunile aferente

sealed deck (al cărui conținut este necunoscut inițial, și care nu poate fi „răsfoit” înainte de duel), sau se poate alege modul „draft”, în care se folosește un anumit număr de booster-e și se trage câte o carte... pe rând, ca la moară. Distracție garantată! Și mai distractiv s-ar putea dovedi modul „multiplayer”, denumire care în acest context semnifică înfruntarea dintre mai mult de doi jucători (4, 6, cum vă place) și care poate fi practică atât în stilul „free for all”, cât și pe echipe.

Masa de joc va cuprinde strictul necesar (și suficient) de informații; efectele cărților vor fi redată clar și sugestiv (prin săgeți translucide) pentru identificarea target-urilor, iar în general aranjarea cărților și informațiile afișate vor putea fi personalizate după bunul plac și obișnuința fiecăruia.

Veți ști mereu câte și care cărți sunt în graveyard, câte cărți au mai rămas în pachetul fiecăruia (respectiv câte are în mână) și desigur câte puncte de viață mai are fiecare jucător. În rest, pentru cei care nu se descurcă nicicum, există mereu un Tutorial în joc și încă muulte altele în afara lui.

Un alt avantaj al viitorului MTG Online ar fi că va clarifica regulile pentru cei cu dubii sau dispute: iar începătorii vor putea să învețe pornind de la zero, fără să se lovească de posibila indiferență sau lipsa de aptitudini pedagogice a „profesioniștilor”. Spre deosebire de ceea ce am putut eu să văd

până acum (și ceea ce s-a desfășurat la noi în țară la nivel de „competiție oficială”), MTG Online va permite confruntarea concomitentă (în același duel) a nu mai puțin de 6 jucători! Sună chiar foarte interesant... un fel de „ghiuul magic al slăbiciunilor”, în care însă ar fi bine să vă scăpați de cei mai periculoși oponenti la început... dacă reușiți să-i depistați și, mai ales, să și rămâneți în joc suficient de multe ture!

Producătorii mai au încă ceva timp pentru a finisa jocul, cu toate că întreaga interfață și prezentare grafică arată și acum cât se poate de onorabil.

E mai greu de evaluat la acest moment numărul bug-urilor care mai trebuie rezolvate; în acest sens beta testerii care deja sunt la „lucru” de vreo lună ar trebui să fie de un real ajutor.

## Mania și Magia nu au limite...

Sunt sigur că pe parcursul acestui articol am lăsat pe-afară cel puțin... câteva elemente de care va beneficia viitorul MTG Online - ce să-i faci, spațiul niciodată nu pare să ajungă. Am încercat însă să atrag interesul nu doar veteranilor de *Magic*, cât mai ales „noilor-veniți”, care vor avea în primăvară un (nou?) pretext pentru a-și lăsa bătăi iubite și/sau familia.

*Magic: The Gathering* a fascinat încă de la lansare prin diversitatea mereu crescândă a cărților și strategiilor, prin frumusețea și arta cu care sunt realizate desenele ce însoțesc fiecare carte, prin „feeling-ul” aparte pe care îl degajă, în fine... printr-o complexitate practic nelimitată, îmbinată în mod paradoxal cu o coerență incredibilă. La mii de cărți și toate regulile existente, e chiar de mirare cum au reușit cei de la Wizards să le îmbine pe toate într-o manieră atât de plină de succes. Una din regulile de bază din *Magic*, care a supraviețuit și va supraviețui pentru totdeauna, este că NU există un deck perfect, imbatabil! Fiecare are cel puțin un punct slab - ca să nu mai vorbesc de factorul „Ghinionu”, mănca-lar-mama!”, ideea e să ajungi la un echilibru cât mai sigur... și mai eficient. Rămâne doar de văzut cât de aproape veți reuși VOI să vă apropiați de perfecțiune!

Stokky

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	MTG Online
Gen	Trading Cards
Producător	Leaping Lizard Software
Distribuitoar	Wizards of the Coast
Procesor	Pii 333 MHz
Memorie	64 MB RAM
Accelerare 3D	Nu
Data apariției	primăvara 2002
ON-LINE	<a href="http://www.wizards.com/magic">www.wizards.com/magic</a>





GIANLUCA VIALLI'S

# EUROPEAN MANAGER

**Începe oare o nouă eră a  
simulatorilor manageriale?**

Încet, dar sigur, Championship Manager își consolidează poziția de lider în domeniul simulatorilor manageriale de fotbal. Celelalte jocuri se chinuie din greu să jînă pasul cu acesta, iar dacă Championship Manager 4 va introduce (după cum se promite) și o simulare grafică a partidelor, atunci cu siguranță va fi greu de detronat. În acest climat, destul de ostil, Midas Interactive s-a decis să-și arunce propriul simulator managerial. Mă rog, impropriu spus „să arunce”, deoarece jocul, pe a cărui cutie va trana numele celebrului jucător și antrenor Gianluca Vialli, va fi lansat de abia la începutul anului 2002.

## Drumul trofeelor

Jocul conține 10 divizii din campionatele a cinci țări europene cuprinzând Anglia, Italia, Franța, Spania și Germania. Asemeni oricărui alt joc al genului, *Gianluca Vialli's European Manager* te va așeza în postura unui antrenor de echipă având printre atribuții pe cele de a conduce echipa spre victorii mărețe, să antrenezi echipa, să formezi juniori, să arunci în luptă cei mai buni fotbaliști disponibili, să împrăpătezi echipa dacă se simte nevoie și chiar să dai o mână de ajutor la înfrumusețarea stadionului. *Gianluca Vialli's European Manager*

împinge lucrurile chiar un pic mai departe, aruncându-ți pe umeri și responsabilitățile financiare ale clubului, cum ar fi alegerea sponsorilor, prețul biletelor și multe altele.

Championship Manager a fost deseori criticat pentru faptul că interfața sa este învechită și de multe ori informații extrem de importante se pierd în multitudinea de ferestre și cifre pe care ți le arată. Midas încearcă să rezolve această problemă prin adaptarea unei interfețe dinamice, mult mai adecvată unor aplicații multimedia. În plus, producătorii se laudă că ar fi reușit să pună la punct un engine de simulare grafică (încă nu se știm dacă 2D sau 3D) care va putea reflecta exact ce se întâmplă în teren, fără a cădea în păcatul bug-urilor cu care ne-a obișnuit managerul produs de EA Sports. Având însă în vedere că vom putea vedea meciurile de pe banca de rezerve, inclin să cred că va fi un engine 3D. Rămâne de văzut dacă jocul va putea simula un meci „normal” fără erorile complet ilogice, în contextul unui meci de fotbal, pe care ni le înfățișau alte simulatoare.



**Doar cu antrenamente serioase se poate  
menține o echipă în formă**

Printre alte elemente cu care se mai laudă producătorii se situează și așa numitul Hi-Camp. Acesta se vrea a fi un sistem de monitorizare a partidei prin care antrenorul va putea primi informații extrem de utile despre ce se întâmplă pe teren, dându-i posibilitatea de a reacționa prompt și în conformitate cu necesitățile momentului.

După cum probabil ați citit în acest articol, jocul pare să promită câteva rețușuri interesante aduse acestui gen; rămâne însă de văzut cât de eficiente sau utile sunt. Dar despre aceste lucruri vom vorbi mai mult ca sigur într-un review ulterior.

Claude



Cam așa va arăta Hi-Cam

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	Gianluca Vialli's European Manager
Gen	Manager Fotbal
Producător	Midas Interactive
Distribuitor	Midas Interactive
Procesor	PII 300 MHz
Memorie	32 MB RAM
Accelerare 3D	minim 4 MB
Data apariției	începutul 2002
ON-LINE	<a href="http://www.midasinteractive.com">www.midasinteractive.com</a>



# Medieval: Total War

Evul Mediu european  
aureolat

Clopote masive bat rar, dar profund. Rege, erou, țaran, soldat, cavaler, arcaș simt o tensiune, un amestec de putere, conflict, energie și dorință de luptă. Toate se simt în tropotul stăpânit al cailor, în zornăitul armurilor și al harnașamentelor. Porțile orașului se ridică cu uruit greu de lanțuri. Steagurile se mișcă ușor în briză și începe să plouă. La un semnal, un convoi enorm de oameni, animale și căruțe se pune în mișcare. E 1095. Începe prima cruciadă.

De aici, *Medieval: Total War* îl poartă pe jucător aproape încă patru sute de ani, până la căderea Constantinopolului în 1453, când zgomotul terifiant al prăbușirii crucii maiestruase de pe Hagia Sofia s-a făcut auzit în toată Europa creștină. Aceasta e perioada în care Evul Mediu european a atins apogeul întunericii. Este vremea în care cavalerii în armurile lor masive jucasă rolul de tancuri pe câmpuri de bă-

tălie saturate de sânge și cadavre spintecate. Totuși, este și vremea în care arcașii englezi au demonstrat că săgețile străpung totuși armura, chiar și montată pe o șa de cavaler. În fine, este vremea la finalul căreia Constantinopolul a simțit cum nimic mai mult decât un praf... de pușcă îi face... praf zidurile vechi de o mie de ani.

## De la Shogun la Rege și Sultan

12 este cifra care indică numărul de facțiuni ce vor putea fi controlate în *Medieval: Total War*, dintre care cel puțin englezii, germanii, bizantinii, francezii și turcii vă vor sta la picioare și nu oricum, ci sub forme agresive din cele mai variate: cavaleri teutoni, membri ai clanurilor scoțiene, infanteriști sarazini și luptători beduini pe cămile. Dar ce Savoie ar avea luptele și, mai mult, cât de epice ar fi fără prezența unor figuri istorico-erice ca Richard I-mă de Leu (primul transplant de inimă?), Ioana d'Arc, Saladin, William Wallace (sau Braveheart, sau Mel Gibson...), Frederick Barbarossa, El Cid și Robin Hood.

Și acum, în aceste condiții, totul pare stabil: eraii sunt eroi, regii sunt regi etc. Dar totuși, în *Medieval: Total War* toți aceștia (regi, generali, pretendenți la tron) evoluează în stil RPG pe parcursul jocului și își dezvoltă nu doar abilitățile și virtuțile (cum, de altfel, ar și fi de așteptat), dar și viciile, toate cu efecte vizibile pe câmpul deătălie, care vor fi plasate în decoruri exotice, mănăstiri-occidentale sau aride. Evident







că, pentru a calinda toate aceste locuri, jucătorul va fi nevoit să parcurgă campanii concepute cu factorul „acuratețe istorică” aflat permanent în vizorul producătorilor. Așa se face că ne vom putea delecta fie cu una din cruciade, fie cu Războiul de 100 de ani sau, de ce nu, chiar cu invaziile mongole.

După cum spuneam mai devreme, la un moment dat, în *Medieval: Total War* săgețile și săbiile nu vor mai fi de ajuns și se va ajunge în situația în care tunurile de asediu vor intra în scenă, înșafite, desigur, de binecunoscutele celor care cochetează cu Age of Empires manganele și baliste. Suntem asigurați că toate vor conlucra cu succes întru acoperirea ținuturilor cu praf din cele ce odinioară pretindeau că ar fi fost cetăți imbatabile și fortărețe insolente.

## Turned Based Strategy

Cam tot ce am afirmat înainte pare să amintească de un RTS clasic și nu de seria Total War (pentru că de acum înainte vorbim de serie). *Medieval: Total War* se menține pe linia trasată de Shogun: Total War și va conține și esențiala componentă TBS.

Pentru a cucerii Europa, jucătorul va trebui să rezolve problemele regatului prin crearea de alianțe strategice și de rute comerciale, prin cercetarea tehnologiilor noi, construirea castelurilor și a puterii navale, antrenamentul luptătorilor și al generalilor și, nu în ultimul rând, prin înfrângerea definitivă a revoltaților.

Harta strategică va conține în *Medieval: TW* mai toate particularitățile geografice ale Europei și asta nu doar de dragul frumuseții plăsurilor, ci și pentru a oferi jucătorului posibilitatea de a alege în mod strategic lacurile pentru bătălii. Acum o anumită regiune va putea fi atacată pe la oricare din granițe, iar o zonă muntoasă va da mult mai multă bătaie de cap

decât o zonă de șes, dar va fi probabil mai puțin apărută.

Însă nu doar lupta va rezolva litigiile teritoriale, pentru că vor exista și tratate maritale. Prin căsătorii aranjate, politice, jucătorul va putea deveni pretendent la conducerea multor provincii sau chiar la tronul unui regat întreg.

Surprinzător (sau nu), condimentele din *Medieval: Total War* vor fi chiar mai variate decât atât. În joc vor exista multe personaje speciale (generali, guvernatori, prințese, episcopi și cardinali, diplomați, emisori papali, eretici, vânători de vrăjitoare, inchișitori, filozofi, oameni de știință și artiști faimoși) care vor declanșa într-o clipă cele mai devastatoare războaie religioase, vor negocia tratate de importanță istorică, vor crea opere de artă magnifice și, nu în ultimul rând, vor face descoperiri științifice incredibile.

Și mai e... Pe lângă scopul evident al unui joc de război – cucerirea tuturor teritoriilor – *Medieval: Total War* mai propune și câteva provocări ce trec de limita granițelor. De fapt, sunt provocări ce țin de posteritate, proiecte atât de importante încât aduc glorie, faimă și bogăție eterne națiunii sau facțiunii care le duc la bun sfârșit: bijuterii arhitecturale, catedrale sau maschei, cruciadele și cucerirea Ierusalimului, fondarea și menținerea unui imperiu colonial sau finanțarea descoperirii lumii noi. Acestea sunt Glorious Achievements, cele care ating posteritatea după ce toți împărații, eroii și liderii religioși s-au transformat în manuale de istorie produse în serie.

## Multiplayer: Total War

Partea de on-line a jocului se dorește a fi cel puțin tot atât de importantă ca și segmentul single player. Vor fi suficiente moduri de joc în multiplayer încât să satisfacă mai toate gusturile

din domeniu: King of the Hill, Assassin și Last Man Standing. Poate și alte câteva, despre care încă nu se știe nimic. Edițiile de hărți și campanii vor permite jucătorilor să-și creeze propriile bătălii și scenarii.

Pentru a mări și mai mult doza de diversitate a jocului, va exista și posibilitatea de a obține prin download de la [www.totalwar.com](http://www.totalwar.com) unități, abiecte legendare, campanii, bătălii și personaje istorice, altele decât cele oferite în pachetul original de *Medieval: Total War*.

Înainte de a pune punct acestei introduceri dedicate unui joc care promite poate mai mult decât au făcut-o multe titluri ale genurilor RTS/TBS medievale, mai țin să vă spun câte ceva despre The Creative Assembly, creatorii seriei Total War. Compania a fost fondată în 1987 de Tim Ansell, programator veteran de jocuri. Printre realizările firmei se numără sistemul interactiv de comentariu sportiv pentru FIFA International Soccer, produs de EA, tehnologie care a devenit standardul tuturor simulațiilor sportive. Printre creațiile recente ale companiei The Creative Assembly se numără Shogun: Total War (plus Shogun: Total War Warlord Edition) și EA Sports Rugby pentru PC și PS2.

Mike

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	Medieval Total War
Gen	TBS/RTS
Producător	The Creative Assembly
Distribuitor	Activision
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Data apariției	2002
ONLINE	<a href="http://www.totalwar.com">www.totalwar.com</a>





# Beach Life

## Nisipul fierbinte al Ibizei pe calculatoarele noastre

Suntem în toul iernii și, drept să vă spun, m-am cam saturat de frig, ninsoare, zăpadă etc. Înțeleg că sania, schiurile, Paiana sunt o atracție, dar când durează prea mult devin un adevărat chin. După ce au trecut sărbătorile, parcă iarna nu prea mai are ce să-ți ofere. Tocmai de aceea m-am gândit să vă ofer eu o alternativă la mizeria de afară (țineți cont că nu mai durează mult și apare fleșcăria, mocirla) și să vă conduc într-o lume mirifică. V-ați gândit vreodată ce ar însemna să faci o scurtă plimbare prin Rai? Să treci dintr-o parte în alta, discutând despre una sau despre alta cu fiecare, fără a băfi însă pe nimeni, bând pujiță ambrozie la bufetul cu autoservire deschis non-stop din incinta lăcașului, simțindu-te în-

păcat cu tine însuși, convins că totul în lume este pus la locul lui și făcut cu cap, că nu există nimic care să te nemulțumească și să te scoată din fericirea ta, meditănd la singura rugămintă pe care poți să o adresezi Celui de Sus:

„Daamne, lă ca plimbarea asta să dureze o veșnicie.”

Cu siguranță v-a trecut și vouă prin cap așa ceva, pentru că mie mi s-a întâmplat de multe ori. Vă gândiți acum probabil că totul e numai un vis pe care l-a avut omenirea de când există și că este la fel de irealizabil ca oricare alt vis măreț al omenirii. Nu-i chiar așa. Există un simplu cuvânt, scris din cinci litere și cu o pronunție destul de dură care demonstrează că Raiul există și pe Pământ: IBIZA.

## Partyiiii!!!!!!

Cum Ibiza este inaccesibilă unui număr destul de mare de oameni, iată că există câteva persoane pe lume care s-au gândit să ne ofere și acasă plăcerile de care te poți bucura pe plaja de acolo. Vorbesc aici de Eidos și de studioul de producție Deep Red care vor lansa în curând *Beach Life*. Jocul va fi ceva între un manager economic și un sim, încercând să creeze una dintre cele mai frumoase experiențe pe care le-am putea avea în vacanța noastră dintr-o stațiune aflată pe litoral.

Jucătorul va avea la dispoziție mai multe locații pe care să le transforme în stațiuni turistice pentru petrecerea timpului și cheltuirea banilor turiștilor interesați de senzații tari. Vom putea lua ca model stațiuni deja existente, precum Ibiza, Acapulca sau Miami pentru a construi una dintre cele mai bine dotate și mai încântătoare locații din lume. Plajele se vor întinde pe mai multe insule pe care le vom putea acapara economic prin facilitățile pe care le vom construi aici. Baruri, restaurante, cluburi, plaje special amenajate, toate pentru ca turistul să-și deschidă cu ușurință punga și să-și verse verzișorii în casa de bani a companiei de turism Jucătorul & Fii S.A.

Ca în orice afacere, începutul este dificil. Totul trebuie luat de la zero. Primele construcții vor trebui să asigure un minim de condiții pentru turiști. De aici, odată ce banii vor începe să curgă, ne vom putea extinde. După ce am construit un hotel decent, un restaurant, un bar și, probabil, o discotecă, va trebui să ne mai gândim și la plajă. Acestea trebuie să fie curate pentru că la o plajă murdară numai musca (a se citi pârlitul) trage, va trebui să fie dotate cu șezlonguri, măcar un fașșor pentru a bere rece sau niște răcoitoare cu tot felul de umbreluțe și floricele în pahar, vrea căbănuță de la care să se închirieze echipamentul necesar practicării sporturilor de apă. Muzica de pe plajă va trebui să întrețină atmosfera unei vacanțe de ne-

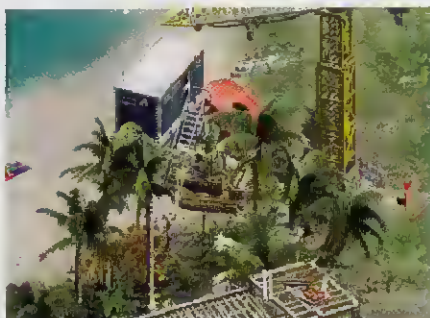


S-a deschis prăvălia cu scootere.



Concurs: Care domnișoară este topless?





### Aici va fi un hotel pe cînte.

uitat. Creatorii promet că vor colabora cu DJ din diferite stațiuni pentru a aduce ultimul răcnet din muzica ce se ascultă prin nightclub-urile de pe acolo. Îndată ce vom prinde puțin cheag ne vom putea extinde afacerea în insulele dimprejur, deoarece fiecare dintre ele este specializată pe diferite „activități”. În acest mod una dintre ele poate avea cele mai bune valuri pentru surfing, alta poate deține cele mai luxoase hoteluri și cele mai frumoase locuri în care se poate petrece un moment romantic, în timp ce alta se poate axa pe viața de noapte.

### Stațiunea Jucătorul & Fii S.A.

Se pare că intenția producătorilor este de a permite jucătorilor să acorde o notă personală întregii stațiuni. În funcție de facilitățile pe care le vor oferi, de deciziile economice pe care le iau, jucătorii vor atrage un anumit tip de clientelă. Un număr mare de discotecă și cluburi de noapte vor aduce cu siguranță clientelă mare, de o vârstă „fragedă”, dar cu mai puțini bani prin buzunare, în timp ce un hotel luxos și un restaurant de cinci stele va atrage florea bancheirilor din lumea întreagă. De asemenea, o scădere a prețului la băuturile alcoolice va aduce mai puțini bani, dar mai mulți oameni în stațiune. Problema e că va crește și numărul de bețivi pe metru pătrat, pe care nu prea vei avea cum să-i controlezi, astfel încât unii dintre ei s-ar putea să-și înecă omorul în și mai multă băutură rămânând inerți pe locurile lor, iar alții se vor lua la bătaie producând pagube și bătaii de cap de care nu prea ai nevoie. Mulți s-ar putea, după vreo două-trei pahare de tequila să se considere Feți-Frumoși și să pornească la „vânătoare” de domnișoare 90-60-90 cu bikini Tango și fără suțien. Să nu credeți că acestea vor fi prea încântate de domnișoarele de alcool și vor cădea extaziate în brațele lor, ci mai mult că sigur se vor urca în primul vapor și vor părăsi fără pic de regret stațiunea în care au pus atîta suflet.

Acesta nu este singurul pericol la care vă este supusă investiția. O furtună tropicală cu capaci zburând în toate părțile, oameni plutind peste valurile oceanului și clădiri aduse la stadiul de dărâpănături înseamnă cu siguranță faliment. Același efect îl va produce și un atac al



Paradisul pe Pământ

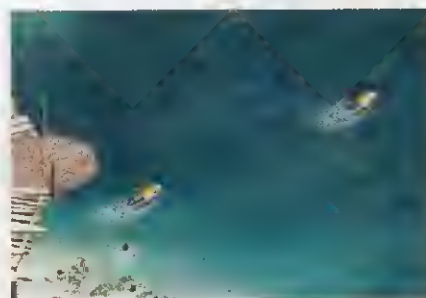
țânșanilor, otrăvirea mâncării din restaurant, un DJ prost care habar nu are cum se introduce un CD în combină sau zvonurile privind prezența rechinilor în apele oceanului confirmate de bucățile umane ce vor mai ajunge pe țărm. Actele de vandalism sau nesimțirii care își vor rezolva problemele fiziologice în piscinele stațiunii vor constitui de asemenea o pată pe obrozul acesteia.

Cum veți putea contracara aceste necazuri? Simplu, mai organizăm un concurs de frumusețe pe plajă sau un concurs de wel T-shirt, mai deschidem un club de noapte sau aducem unul dintre cei mai renumiți DJ din lume pentru a distra lumea pe plajă sau în cluburile house.

Să nu vă gândiți că scopul final al jocului este banul. Scopul este atragerea unui număr cât mai mare de turiști prin distracția ce se oferă și popularitatea pe care o dobândește asfel jucătorul. El poate deveni cel mai popular om de pe una dintre cele mai renumite plaje din lume dacă reușește să realizeze misiunile pe care le are de îndeplinit pe fiecare insulă. Campania jocului va fi susținută de un lir epic ce va încerca să-i acorde unitatea necesară pentru ca jucătorul să devină interesat de sfârșitul poveștii.

În ceea ce privește grafica jocului, aceasta se va axa foarte mult pe detalii. Perspectiva va fi izometrică, cu posibilitatea de zoom și de a schimba unghiul camerei. Din acest punct de vedere va semăna cu ceea ce am văzut în Commandos 2. În ceea ce privește muzica, Eidos vrea să atragă nume mari de DJ pentru a lansa odată cu jocul și un CD full cu hituri ale acestora.

Până acum numai de bine se aude în ceea ce privește *Beach Life*. Parcă ne-am mai încălzit un pic gândindu-ne la soarele și plajele ce ne așteaptă undeva acolo, la domnișoarele



Care ajunge prima în Turcia are un premiu.



Înscrierile pentru wet T-shirt fără tricou.

ce se încălzesc în RAM-ul din calculatoarele noastre. Însă știți care este ironia sorții? Jocul va fi lansat în vară...

Sebah

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	Beach Life
Gen	Beach Manager
Producător	Deep Red
Distribuitor	Eidos Interactive
Procesor	P II 300 MHz
Memorie	64 MB
Accelerare 3D	Nu
Multiplayer	Nu
Data apariției	vara 2002
ON-LINE	N/A



# DUALITY

## Lumea are acum două fețe

**C**olindând într-o dimineață Internetul, atenția mi-a fost atrasă de o poză care stătea atârnată pe un site oficial. Așa că am început să caut un format mai mare pentru a-i acorda titlul de wallpaper pe calculatorul meu. Navigând din site în site, am aflat că făcea parte din nu știu ce joc, numit *Duality*. Nimic interesant până aici. N-am găsit nicăieri un format ca lumea așa că m-au apucat toți dracii și am renunțat. După vreo două ore, după ce am uitat ce am pățit, îmi verific și eu e-mailul și ce văd: **Phantagram Interactive - *Duality***. Deschid, citesc, văd despre ce e vorba și, într-un final, ochii mi se opresc pe fișierul .zip atașat. Înăuntru era plin de wallpaper-urile pe care le vrea monitorul meu. Aproape de joc, arată chiar bine, iar în rest se anunță interesant. Să vedeți...

sau, mai exact, Johnny Mnemonic. Cam așa va fi și jocul de față. Acțiunea va avea loc undeva în viitor, într-o lume cu caracteristicile amintite mai sus, în care veți putea intra în pielea câtorva caractere și îndeplini sarcini specifice. Genul jocului este definit de producători ca o combinație de adventure, RPG și action (în ordinea importanței). Ca majoritatea jocurilor din acest gen, și acesta are povestea lui. Un anume Travis este șeful securității unei companii. Șeful lui îl anunță că a altă companie, nu spun care, încearcă să fure un produs, nu știu care, și îi ordonă să întărească securitatea. Ca un joc al sorții, în aceeași noapte laboratorul de cercetare este spart de către niște necunoscuți care fură produsul și îl lasă pe Travis cu buza umflată, marfa-n soare și o urmă de ciocan în față. Când se trezește, boss-ul îi ordonă să-l găsească pe nesimțți și să le explice cum se face

## Cyberpunk

Probabil mulți dintre voi știu exact ce înseamnă termenul de mai sus. Dacă nu, iată definiția pe care am aflat-o eu: Cyberpunk: un gen SF în care acțiunea este situată într-un viitor deosebit de avansat, la putere fiind „network hacking”-ul, biotehnologia și cibernetica folosite în scopuri strict personale. În aceste condiții, viața devine puțin importantă, banii conduc, corporațiile mari iau locul guvernelor, diferențele dintre oameni și mașini devin aproape insesizabile. Adică cyberpunk-ul este un fel de Matrix



Așa se pătrunde prin efracție în instituțiile viitorului

mai nou economie de aer. În peregrinările lui cu scop precis, descoperă că un anume cercetător cu numele Sam și un hacker cu numele Cube sunt în legătură cu revoltătorul incident. Deoarece mușchii și IQ-ul nu fac casă bună, Travis îi predă înfatuat pe cei doi posterității. Însă, cu a ultimă suflare, Cube îi spune lui Travis, atez: „You are being manipulated by Cain, Travis...” (Ești manipulat de Cain, Travis...). Povestea se găte aici, iar Cain rămâne o enigmă

## Hacker



**Scop în viață:** să pătrundă în sisteme de securitate cât mai performante pentru a-și satisface egoismul

**Echipament:** armă cu sistem manual de achire, senzori mai buni decât cei ai mercenarului, curse, Biblia Programatorului.

**Caracteristici:** un maestru în domeniu, dar foarte sensibil la atacuri externe în clipa când este conectat la rețea. Fiind dotat cu armă și senzori, poate face față atacurilor, dar nu se campară cu mercenarul. Cyber-space-ul este lumea sa și o poate modifica după voință.

**Stil de joc:** mai complicat, prin combinații de taste



Gardian pe cale de a deveni istorie





**Hackerița în ajunul luptei cu entitatea virtuală** pentru toată lumea (și pentru producători, deoarece în disclaimer-ul comunicatului de presă ei declară că schimbările în versiunea finală s-ar putea să fie foarte mari).

## Realități

După cum știți, până acum câțiva ani realitatea era una singură. Noua eră a informaticii ne oferă plină de bunăvoință o altă alternativă:

### Mercenary



**Scap în viață:** să îndeplinească tot felul de misiuni pentru diferiți clienți, să-și cumpere arme noi și implanturi și să-și facă upgrade-uri periodice.

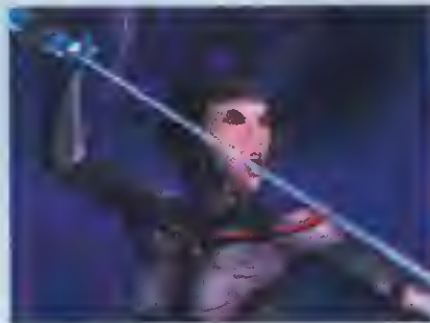
**Echipament:** arme, senzori, aparate pentru bruiaj radio, camuflaj optic, armuri, implanturi pentru asalt și infiltrări

**Caracteristici:** sistem computerizat de ochire, computerul hotărând în ce parte a corpului va lovi pentru eficiență maximă

**Stil de joc:** asemănător cu Metal Gear Solid



**Gardian pe cale de a transforma totul în istorie**



**Cu limba pe paloș**

realitatea virtuală sau, în denumire neologică, cyberspace-ul. Evident că într-o lume avansată ca cea din joc, dezvoltarea acestei realități alternative a ajuns la cate greu de imaginat. Așa că acțiunea jocului se va desfășura pe două planuri, unul real, iar celălalt, cyber. Veți avea posibilitatea să folosiți trei personaje: Mercenarul, Hackerul și Entitatea Virtuală. În evoluția jocului, primul cu care veți face cunoștință va fi Mercenarul, deoarece este foarte ușor de controlat. Pe parcurs veți folosi ca acoperământ epiderma celorlalți doi (mă rog, mai puțin a Entității care nu cred să oibă epidermă. Dar poate-i crește!!!) deoarece sunt mai greu de controlat în condițiile în care posibilitățile de manifestare sunt mult crescute (una e să tragi cu pușcă și alta e să te strecuri printre biții din rețea). Rezolvarea cazului se va face prin îndelungi perindări în ambele realități, rezolvare care sper că va oferi și ceva satisfacție. Caracteristicile tehnice ale jocului sunt cele cu care producătorii se laudă de obicei: gameplay foarte plăcut, 2000 de poligoane pe cap de personaj, dar care o să arate ca și cum ar fi 8000, grafica statică va fi excepțională, mai ales că jocul va avea suport pentru GEFORCE 3, și multe alte cuvinte de laudă asupra propriului lor viitor produs. Din nefericire,



**Hackerița noastră e un mic Zarro**

### Virtual Entity



**Scap în viață:** să-și găsească identitatea și să afle de către cine a fost atacată de curând.

**Echipament:** Un program conștient fără o formă fizică, capabil să influențeze major lumea exterioară

**Caracteristici:** inițial a fost un om de știință a cărui minte a fost transferată din greșală în cyberspace. Pe măsură ce avansează descoperă că mai există o entitate care îi bagă beje-n roate. În final vom asista la lupta dintre două entități virtuale pe deplin conștiente.

**Stil de joc:** Nu știe nimeni.

scepticismul mă îndeamnă să privesc aceste descrieri prin prisma altora, similare. Am văzut un movie-trailer (film al engine-ului jocului) care, involuntar, m-a făcut să-mi dau cu părerea. Grafica este ceva gen PS2, singurul lucru adevărat deosebit dăvedindu-se a fi coloana sonoră. Bineînțeles, acest film nu este suficient ca să ne facem o părere. Până la lansare (data nu se cunoaște cu precizie, dar este cândva în 2002) nu vom ști cu siguranță cu ce avem de a face. În ceea ce mă privește, mă roade destul de mult curiozitatea, ideea de joc fiind destul de bună.

Locke

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	Duality
Gen	Adventure-RPG
Producător	Trilabite Graphics
Distribuitor	Phantogram Interactive
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Nu
Data apariției	toamna 2002
ON-LINE	<a href="http://www.e-duality.com/">www.e-duality.com/</a>





## Unii nu se țin de promisiuni

**A**cum câteva luni bune scriam cu un surprinzător entuziasm un preview despre *Aquanox*. Fiind urmașul unui sub-sim care m-a uns la suflet (și anume *Archimedean Dynasty*) și beneficiind de un engine grafic care, la vremea respectivă, anunța ca pacitățile extraordinare ale viitorului GeForce3, era și greu ca acest joc să nu îți atragă atenția și să nu îți gădile imaginația.

Așadar, viitorul se anunța mai mult decât luminos. Un „nou” sub-sim cu o poveste interesantă, un gameplay furios, un univers cu o atmosferă unică (la propriu și la figurat), și, desigur, o grafică absolut superbă.

Din păcate, *Aquanox* nu este ceea ce se anunțat... de ce? Citiji în continuare.

### Din ce în ce mai jos

Acum câțiva ani m-am delectat cu *Archimedean Dynasty*. Un joc complex, original, aca-parant. Chiar dacă nu a fost un succes din

punct de vedere financiar, fanii acestui joc au fost destul de convingători încât cei de la **Massive Development** să ne aducă în 2001 sequel-ul acestui excelent joc. Iar dacă stăm să facem o comparație între cele două jocuri, este chiar interesant de observat faptul că atunci când banii sunt puțini, rezultatul este unul incomparabil mai bun decât atunci când proiectul este unul scump și, în același timp, extrem de intens mediatizat.

După câteva războaie atomice și câteva accidente nucleare, omenirea este nevoită să se refugieze sub apă, la adăpost de radiații. Se dezvoltă în timp o adevărată civilizație sub-acvatică ce seamănă din ce în ce mai puțin cu ceea ce era înainte.

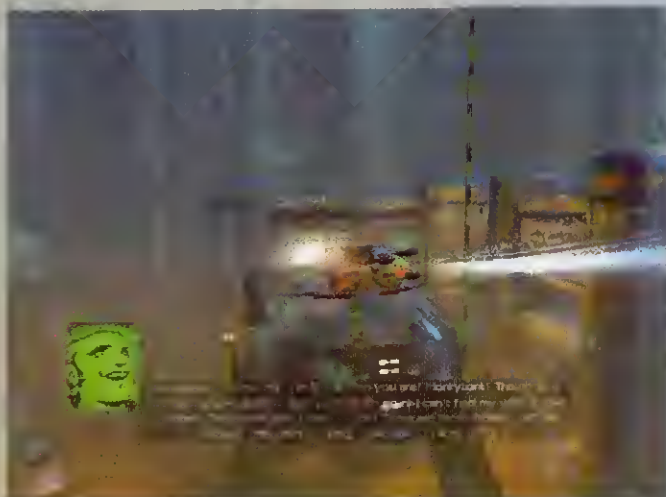
Într-una dintre principalele metropole sub-acvatice un experiment secret eșuează, ceea ce duce la trezirea unor monștri de mult uitați care o să...

Numele tău este Emerald „Dead-Eye” Flint, mercenar neînfricat, irezistibil la femei și cu

un temperament vulcanic (cum altfel...) și în timp ce îți pierzi vremea pe ici, pe acolo, te trezești în mijlocul unei lupte pentru putere și, nu în ultimul caz, supraviețuire. Va trebui, deci, nu numai să descui ițele complicatei afaceri în care tocmai te-ai aruncat cu capul înainte, dar mai și trebuie să salvezi omenirea și apele aferente de la distrugere.

Tu, ca jucător, trebuie să te plimbi din oraș în oraș, să discuți cu diverși despre diverse, să cumperi o torpilă sau două și să te arunci în luptă. La fel ca în *Archimedean Dynasty*... concept simplu, joc de succes.

Începi cu o navă ce se mai ține în trei șuruburi și două gume și cu o vizită pe la vechii tăi prieteni. Ajungi la baza unuia dintre ei și începi să discuți. Primul lucru pe care îl vei observa va fi limitarea drastică a puterii tale de decizie. Și asta pentru că jocul nu îți oferă posibilitatea de a alege un răspuns mai în doi peri în detrimentul unuia mai mioros, ci îți lasă doar onoarea de a alege cu cine să vorbești (tot



Vai, ce bucurie! Povestea se complică!



Arată bine, nu?

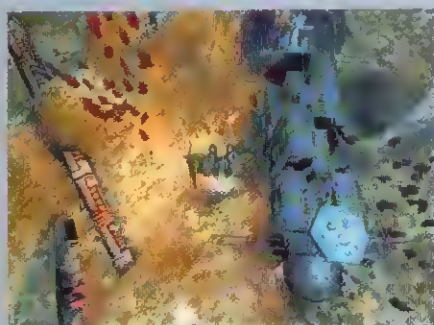


aia, dar fiind că până la urmă vei vorbi cu toți), restul dialogului transformându-te într-un simplu spectator.

Cel de-al doilea lucru pe care a să îl observai după câteva dialoguri „incitante” va fi probabil unghia de la degetul mic al mâinii stângi. Nu de alta, dar dialogurile vă vor plătisi într-un asemenea hal încât va trebui, totuși, să vă ocupați timpul cu altceva. Problema e că producătorii au vrut să transforme universul din *Aquanox* într-unul gen *Blade Runner*, cu o lume super tehnologizată dar fără nici o urmă de umanitate... și au dat greș. În primul rând povestea (la fel ca și dialogurile) este prea puerilă pentru a se potrivi unui asemenea univers și, cel mai important probabil, vocile care însuflețesc personajele din joc sunt de-a dreptul jenante. Înțeleg că este un joc făcut de germani, dar credeam că acea celebră exigență nemtească îi va face să se asigure că actorii care și-au „împrumutat” vocile personajelor din



Neopolis, unul dintre cele mai importante orașe



Bulele alea sunt de la mine.



Mori, dealule, MORIIII!

joc și-lu diferența dintre o mimă un accent fals și acela de a crea un personaj credibil mai ales prin vocea sa.

Jocul cere, în general, mult prea puțin implicare din partea jucătorului. După ce reușești să porți discuții cu toată lumea dintr-un anumit oraș și după ce îți cumperi o armă sau o navă mai acătării (banii necesari sunt câștigați de pe urma fiecărei misiuni reușite) ești trimis direct în misiune. Problema cea mai mare a jocului nu ar fi că universul nu este deloc unul în care să te pierzi, ci aceea că *Aquanox* nu seamănă deloc a sim subacvatic, ci trage tare de tot spre arcade. Misiunile diferă de la a escorta un transportor până la a te infiltra într-o bază inamică dar, din păcate, totul se va rezuma în cele din urmă la apăsarea bezmetică a

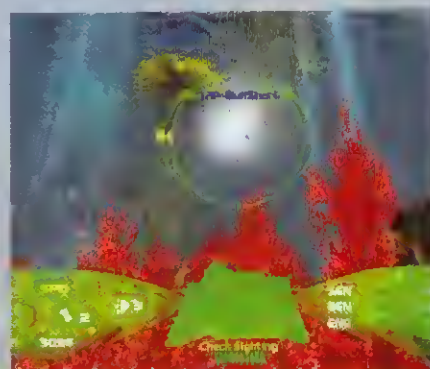
mouse-ului și la strafe-uri multe, multe. Jocul vine cu un manual în care sunt descrise detaliat pe două pagini tacticele cele mai de succes ce pot fi aplicate într-o bătălie. Degeaba, ascultați-mă, strafe\_trage\_strafe\_trage\_strafe\_trage... asta e tot.

## Eye-candy și pa!

Grafica este, de departe, unul dintre puținele puncte bune ale jocului. Explosii la tot pasul, design interesant al navelor, clădirilor și al armelor, un sentiment de „acala” care ar fi putut fi exploatat mai bine.

Cam așa este impresia după ce joci *Aquanox*. Potențialul unui astfel de joc este imens însă viziunea artistică ce a stat în spatele jocului nu a fost folosită pe deplin. Grafica la fel... ce rost mai are să te minunezi la o asemenea grafică atunci când mai tot timpul jocului ești ocupat cu învârtitul în cerc în jurul unei nave inamice. Ce mai cantează că așele plutesc pe lângă tine de zici că acumai îți intră în motor și că lumina aia slabă care vine de undeva de sus te face să visezi la vremurile bune...

*Aquanox* este un exemplu trist de cum să



Printre tufișuri la 3000 de metri adâncime



Era un banc cu turbina...

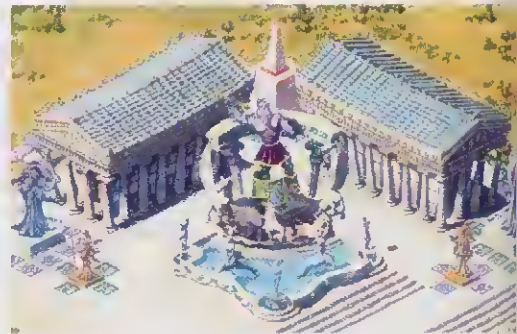
o dai în bară când ai toate elementele necesare la îndemână și este exemplul suprem pentru fraza „grafica nu face totul”

Mitza

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Aquanox
Gen	Action Arcade
Producător	Massive Development
Distribuitor	Fishtank Interactive
Ofertant	N/A
Procesor	P III 800 MHz
Memorie RAM	128 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB
LEVEL	Nota Review
Grafica	20/20
Sunet	05/15
Gameplay	15/30
Feeling	03/05
Storyline	03/10
Multiplayer	08/10
Impresie	06/10
ON-LINE	www.aquanox.com







Templul lui Poseidon

partea eroilor legendari Atalanta și Bellerophon sunt cei doi noi actori în scenă.

De vreme ce este doar un add-on, e logic că nici modificările față de predecesor nu sunt drastice, doar câteva pe ici și colo, în punctele esențiale. În afară de cele câteva prezențe noi de care am amintit deja, *Poseidon: Master of Atlantis* ne mai încântă degetele averse de glorie atlantidă cu alte câteva mici artificii. Trupele de opărire s-au transformat în suple și agile amazoane ale căror arcuri seamănă un altfel de plăcere în rândul inamicilor. Atât ele cât și eroii atrași de viață luxuoasă și aventuroasă din Atlantis vor avea zile grele deoarece noi monștri (Sphinx, Chimera sau Echidna) vor bate din când în când, amical, la porțile orașului, alături de națiunile înconjurătoare (Egipteni, Fenicieni sau Oceanizi) destul de invidioase pe frumusețea și eficacitatea națiunii atlante.

Nautățile nu se prezintă numai sub forme organice ci și în cele industriale, economice. Caprele din Zeus au dispărut pentru a fi înlocuite

# Poseidon: Master of Atlantis

## Cine se simte în stare să salveze Atlantida?

Când mă gândesc că a trecut deja un an de când am instalat pentru prima dată Zeus: Master of Olympus, pur și simplu nu-mi vine să cred cât de repede a zburat timpul. Dar faptul că acum am în mână (și pe harddisk) add-on-ul acestui joc de mare clasă este o mărturie a scurgerii ireversibile a timpului, dar și a perenității jocurilor „bune”. *Poseidon: Master of Atlantis* este, după cum spuneam, un add-on al city builder-ului lansat în urmă cu un an de către Impressions Games, motiv pentru care nici nu poate fi jucat dacă nu-l aveți instalat în prealabil și pe predecesorul său.

### În cinstea lui Poseidon...

... și în așteptarea unui Dionisos. Dar să ne întoarcem la Atlantida, la atlânți și la soarta cei

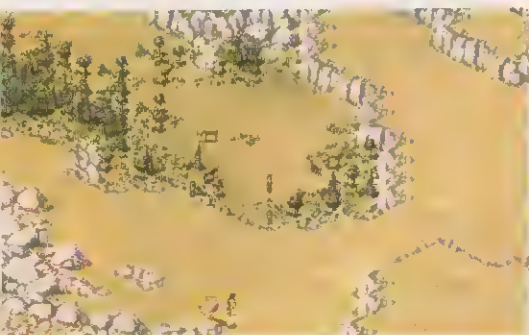
așteaptă. Pe parcursul a 46 de misiuni noi mărețul Atlantis va fi construit de către nepotul vajnicului Zeu al Mărilor, Poseidon. De la prima cărămidă pusă agale de primul emigrant, până la mărețele monumente și citadele care vor împânzi Golful Atlantisului, orașul se va înălța încet spre gloria patronului său și invidia zeilor Olimpici. Printre națiile aparținând divinității care ne vor încânta sau ne vor privi în urmăritură sunt Hera și Atlas, în timp ce de



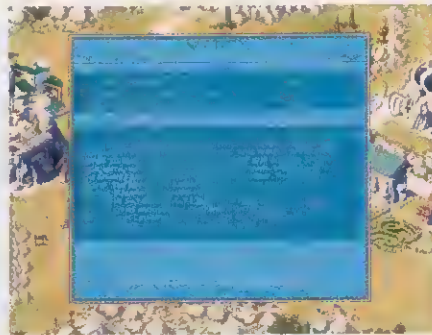
Podul de piatră se va dărâma...







Un sfinx ieșit la vânătoare



O victoria obținută cu sânge și sudoare

ite de mult mai blajinele bovine, agricultura îmbogățindu-se printre altele și cu fructe exotice (portocale). Nautatea cea mai de seamă a capitalei industrie o reprezintă cele două resurse noi ce așteaptă să fie culese și folosite: ari-chalc și marmura neagră. Ori-chalc este un mline-reu special ce se găsește doar aici în Atlantis și cu ajutorul său se pot ridica monumente mă-rețe, dar și fabrica arme fantastice.

Legenda spune că filozofia nu prea era agreată de atlânți, mari adepți de altfel ai căilor științifice. Așa că nu trebuie să vă mire dacă în *Poseidon: Master of Atlantis* veți putea construi clădiri „educative” în locul teatrelor și podiumurilor grecești. Un laborator pentru inventatori, un observator pentru astronomi și, de ce nu, un muzeu vor fi mai gustate de către locuitorii Atlantis decât orice manolog de-al lui Socrate.

## Cât de frumos se poate?

Cel mai mult însă se poate observa atenția și grija cu care producătorii au tratat un alt aspect al jocului, acela al frumuseții arhitectonice. Foarte multe „obiecte” noi de înfrumusețare au fost introduse și nu mă refer aici la imensele temple dedicate Zeilor. Au fost introduse tot felul de piramide și sanctuare mici, extrem de apreciate de către cetățenii orașului, și care se bucură de un design extrem de plăcut ochiului nostru. Statui ale zeilor, mai mari sau mai mici, tot felul de coloane, obeliscuri, parcuri și foarte-foarte multe alte asemenea forme arhitecturale sunt la dispoziția noastră, încât ajungi să-ți pară rău că nu ai loc și timp să le folosești pe toate.

Dintre toate se remarcă Hipodromul. Dacă în trecut ne dădea imense bătăi de cap, din cauza dimensiunilor și imposibilității de al-

plasa exact acolo unde ni-l doream, în Poseidon acesta este conceput într-o manieră mai acceptabilă. Astfel, vei putea să-ți construiești un hipodrom după propriul plan arhitectural, înșirându-l și răștirându-l prin tot orașul dacă așa îți convine. Din păcate acest element de joc este aarecum dezamăgitor deoarece ne așteptam să arate un pic mai dinamic, în sensul că mi-aș fi dorit să văd niște cai sau trăsură



Ta-daaaa! Hipodromul



Bellerophon a fost un locuitor al Corintului alungat după ce a fost acuzat de o crimă. A rămas în mitologia greacă drept eroul care a reușit, cu ajutorul Atenei, să îmblânzească înaripatul Pegas. Cu ajutorul acestuia a reușit să învingă Himera, pe celebrele Amazoaane și nu în ultimul rând armata regelui Iobates trimisă pentru a-l asasina. Sătul de condiția sa umană Bellerophon a aspirat la un loc în Olimp, îndrăzneală pentru care a fost aspru pedepsit.

alergând pe acolo. În schimb tot ce vom vedea va fi un „drum mai larg” și circular cu un omuleț ciugulit de corbi.

Dacă v-a plăcut seria de buildere concepută și oferită de către Impressions Games, atunci în mod cert Poseidon va putea lua loc în colecția voastră.

Claude

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Poseidon: Master of Atlantis
Gen	City Builder
Producător	Impressions Games
Distribuitor	Sierra/Hovas Interactive
Ofertant	Monosit Conimpex tel. 01-3302375
Procesor	P 233 MHz
Memorie RAM	32 Mb
Accelerare 3D	minim 2 Mb
LEVEL	Nota Review
Grafică	17/20
Sunet	14/15
Gameplay	27/30
Feeling	04/05
Storyline	16/20
Multiplayer	N/A
Impresie	08/10
ON-LINE	www.impressionsgames.com







Cine nu a jucat Comanche 1-3 a pierdut o perioadă importantă din istoria jocurilor. Era vremea în care nici un procesor nu era suficient de puternic pentru a rula simulatoarele de la Novalogic cu detaliile la maxim. Totuși, nu cred să existe cineva care să fi fost pasionat de jocuri pe PC și să nu fi încercat această capodoperă de simulator.

Și, uite-așa, Novalogic ne-a obișnuit cu acest gen de simulatoare, printre care se mai numără și F-22 lightning II, piatra de temelie a simulatoarelor aviatice pentru PC. Nu mai vorbesc de seria Delta Force, care a înregistrat și ea o evoluție interesantă, după care s-a aprit și n-a prea mai dat semne de viață.

## Și acum, C4!

Fiind pasionat de seria Comanche, am așteptat cu destul de multă înfrigurare apariția

acestui nepot al indienilor zburători. După ce am jucat un Beta la standul Novalogic de la ECTS anul trecut, speranțele-mi au început să se disipeze într-o stare de așteptare cam neliștită. Ceea ce văzusem se apropia de arcade în mod vertiginos și, mai mult, asta nu părea o fi o problemă pentru cei de la Novalogic, care erau chiar fericiți de modul în care arăta și se mișca noul simulator. Mirat, am întrebat ce se va întâmpla cu realismul, cu toți acei fani ai bătrânei serii care se așteaptă și în continuare la aceeași tensiune și senzație de fragilitate pe care ji le dădeau primele Comanche-uri. „Nu-i bai,” mi-a zis Novalogic, „va exista un mod arcade și unul realist de joc și toată lumea va fi mulțumită.”

Auzind acestea, m-am liniștit, într-atât încât, atunci când a sosit jocul la redacție, l-am instalat visând la o viață mai bună.

După un intro realizat cu engine-ul jocului, care mi-a demonstrat că, într-adevăr, jocurile

din ziua de azi pot să arate cu mult mai bine decât într-urile pre-renderizate de acum doi ani, am pornit, în virtutea unui obicei vechi și bine împământenit, sesiunea de antrenament (nu de altă, dar nu prea aveam chef să mă arunc în mijlocul luptei împotriva teroriștilor și facțiunilor extremiste la bordul celui mai costisitor elicopter – RAH-66 Comanche – fără să-mi aduc aminte pe unde sunt butoanele).

La început, mi-am spus că mai nimic nu s-a schimbat, că totul e normal. Asta până când m-am ridicat cu elicopterul în aer. Senzația era că stătusem pe un arc și, când am apăsât, cineva mi-a dat drumul în aer. Imediat după aceea, la primele viraje, am constatat cu stupefacție că elicopterul acesta este chiar CEL mai solislicat din lume, pentru că nu își bate capul cu inerția, frecarea cu aerul, turbulențe. Mai apoi, când am dat cu elicopterul de un deal, mi-a scăzut bara de damage și... atât. Efectele unei izbituri frontale la 200 km/h a unui aparat



Noile misiuni cu decolare...



... de pe portavion



destul de fragil cu peretele nu s-au lăcut deloc simțite (doar atenție, să nu faceți infarct, pentru că zgomotul izbitorii e brusc și foarte puternic).

Lăsând la o parte această latură absolut arcade care, din perspectiva mea, nu face nimic altceva decât să ruineze numele bun de simulator al seriei, se poate spune despre *Comanche 4* că a păstrat majoritatea elementelor din primele jocuri ale seriei și asta nu pentru că ar avea un merit special, ci pentru că, în principiu, acest „scout and light attack helicopter” s-a menținut în formă de-a lungul anilor, aducându-i se foarte puține modificări. Tunul cu auto-target, rachetele neghidate, rachetele hellfire și slinger, precum și mult apreciatul baraj de artilerie au rămas la locul lor și pot fi folosite și acum cu multă încredere.

## „Action shooter in the sky!”

Asta scrie pe cutia jocului și, într-adevăr, subliniază ceea ce s-a schimbat radical – dinamica jocului. Din nefericire, latura de „realism” pe care mi-o promitea **Novalogic** la ECTS nu există. Dacă înainte o rachetă bine ochită făcea jăndări un *Comanche* (care, cu riscul de a mă repeta, este light attack helicopter), acum Indianul Zburător se aruncă plin de vitejie în cele mai infocate locuri ale luptei și primește cantități deloc neglijabile de muniție. Ba mai mult, vi se pare normal ca un light attack helicopter să participe la debarcări și raiduri împotriva unor baze militare foarte bine apărate. Mie nu.

Totuși, să dau comanșului celui al comanșului și să le mulțumesc pe această cale producătorilor pentru munca depusă întru satisfacerea simțului vizual al jucătorului. Mi-au sărit în ochi (și mi-au udat) în special efectele acvaticе (reflexii, turbulențe cauzate de mișcarea rotorului). Mai mult (și aici pun un plus la realizare), curenții de aer provocați de trecerea elicopterului afectează în timp real mediul, oșo că nu doar apa, ci și praful și copacii se agită când



Peisaj - destul. Hellfires - deloc. Back to base!

elicopterul stă prin preajmă. În rest, grafica se apropie de excepțional, cu mici excepții. Fiți atenți în special la explozii și la modul de realizare a activității din bazele militare (aliate sau inamice): soldații se plimbă, scrutează orizonturile, repară tancuri și jeep-uri sau se grăbesc să se îmbarce pentru misiune.

Gameplay-ul este ideal pentru un arcade. Cu câteva apăsări de taste, jucătorul poate seta tot ce are nevoie: înălțime constantă, (tasta X - pentru ground-hugging sau zbor la firul ierbii), atacuri surpriză (tasta SPACE - foarte uzitate în primele jocuri ale seriei - elicopterul iese brusc de după un deal și nenorocște câțiva inamici, după care coboară la loc și se tipilează de la locul faptei), aterizare controlată etc.

Per total, *Comanche 4* a devenit cel mai ușor de jucat titlu al întregii serii și asta nu neapărate spre binele tuturor. În rest, 6 campanii (împotriva pirati, teroriști, grupări militare extremiste etc.), multiplayer pe NovaWorld, zăpadă, por-

turi, insule exotice, deșert. Ce mai, ingredientele de succes ale unui joc care, poate, nu ar fi trebuit, totuși, să se numească *Comanche*.

## Finalul

*Comanche 4* a promis mult și oferă mult... dar nu chiar cum mă așteptam. Totuși, pentru pasionații seriei, nu e recomandabil să-l omiți din experiența lor de jocuri, pentru simplul motiv că e păcal să lași o serie de renume suspendată. E foarte posibil ca unora chiar să le placă (de fapt, chiar asta au și urmărit cei de la **Novalogic** - un nou public țintă pentru jocurile lor). Asta este situația - se pare că epoca simulatoarelor cu realism la sânge a intrat în declin. Până una alta, eu m-am întors la *Flanker 2.0*. For the sake of the old days...

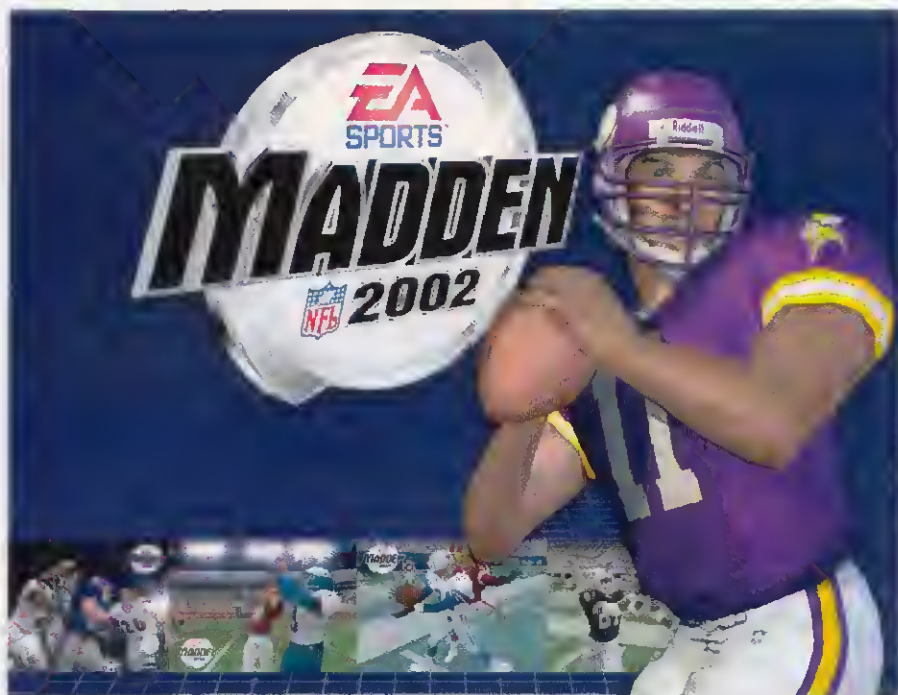
Mike

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Comanche 4
Gen	Sim-arcade
Producător	Novalogic
Distribuitor	Novalogic
Ofertant	Best Distribution tel. 01-3455505
Procesor	P II 450 MHz
Memorie RAM	128 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB
LEVEL	Nota Review
Grafica	17/20
Sunet	12/15
Gameplay	20/30
Feeling	03/05
Storyline	07/10
Multiplayer	08/10
Impresie	06/10
ON-LINE	<a href="http://www.novalogic.com">www.novalogic.com</a>



Bine ați venit în Filip... Have a nice holiday... ine!





## Sportul bărbaților... americani

Cu acest articol consemnăm o dublă premieră la noi la LEVEL. Întâi e primul joc *Madden* prezentat de noi, iar în al doilea rând este prima dată când intru în această lume aprigă și bărbătească, chiar dacă numai virtual. Acest joc a fost lansat mai întâi pentru console, mai exact PlayStation 2, și abia după aceea a fost portat pe PC-uri.

Imediat ce m-am lăsat „tărâi” în lumea fotbalului american, am putut constata atenția cu care EA Sports tratează sporturile tradiționale americane. După cum știți, seriile NBA Live, NHL sau Triple Play excelează la aproape toate capitolele, în timp ce sporturile europene, în speță seria FIFA, sunt deocamdată în cădere liberă.

### Touch Down

Poate nu vă vine să credeți, dar am reușit și eu să înscriu unul în toate partidele disputate în *Madden 2002*. Și acest lucru s-a datorat în cea mai mare măsură lipsei totale de îndemânare de care am dat dovadă în manevrarea jucătorilor. La aceasta adăugați lipsa oricărui

simț tactic în ceea ce privește jocul și o să vă dați seama ce se întâmplă acolo pe teren. Avantajul meu a constatat în faptul că am putut sta liniștit și să-mi folosesc ochiul critic pentru a extrage material pentru prezentul articol.

Pe aceia dintre voi care se vor încumeta să-și încerce mușchii prin *Madden NFL 2002* îi avertizez că li se pune la dispoziție o serie întreagă de modalități de joc, de la cele de antrenament până la un sezon întreg. Jocul are și două niveluri de dificultate – unul normal, în care faci și tu ce poți, și unul ușor, în care vor fi activate tot felul de „asist”-uri (precum atenționări asupra momentului propice lansării unei pase în lung de linie).

Din păcate, celor cărora le place acțiunea furibundă (baschet, fotbal) nu prea a să le placă acest gen de fotbal, pentru că ei se vor derula în „boost”-uri scurte de câteva secunde în care o echipă încearcă să ajungă în terenul advers, iar cealaltă se străduiește să-i cotozonească. Nu vor lipsi însă „deliciile” acestui sport: pasele impresionante, cursele de lușă spre touch-down și nu în ultimul rând toate îmbrâncelile, piedicile și body-check-urile.



Aruncatul cu banul..... sport național la americani



Pe ei, oștenii mei!!!



Dansul victoriei sau Dansul ploii?



Cine spunea ca arbitrii nu se descurcă și cu mingea ovală?

Fotbalul american este la rândul lui un adevărat spectacol, iar *Madden NFL 2002* reflectă perfect acest lucru. Reluări ale fazelor spectaculoase sunt din abundență, iar jucătorii sărbătoresc cum se cuvine orice reușită. La fel ca și în cazul seriilor amintite mai devreme, *Madden* este conceput grandios din toate punctele de vedere, de la sunete la grafică și gameplay, astfel încât să simuleze cât mai bine atmosfera de excepție din cadrul arenelor de fotbal american.

*Madden NFL 2002*, ca orice produs EA Sports, sau mă rog marea lor majoritate, continuă să urce pe scara calității, eliminând din start orice posibil rival, dacă există așa ceva. Iar dacă sunteți omotarii acestui sport în mod cert este cea mai potrivită alegere.

Claude

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Madden NFL 2002
Gen	Simulator de fotbal american
Producător	EA Sports
Distribuitor	Electronic Arts
Ofertant	Best Distribution tel. 01-3455505
Procesor	P II 350 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 8 MB
LEVEL	Nota Review
Grafică	18/20
Sunet	14/15
Gameplay	26/30
Feeling	05/05
Multiplayer	17/20
Impresie	08/10
ON-LINE	madden2002.ea.com







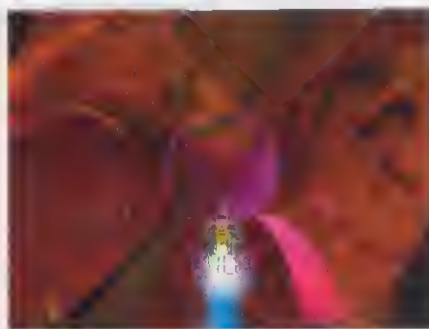
## Nevoia de viteeeezăăăă

Am să vă spun repede, dar repede cum siă treaba cu jocul celor de la Grin (apropo, excelent logo), *Ballistics*, ce se vrea a fi unul dintre cele mai rapide jocuri de curse ce au apărut vreodată pe PC.

Primul lucru pe care pot să vi-l spun despre *Ballistics* este faptul că a fost (alături de Aquanox) unul dintre jocurile cele mai folosite de nVIDIA în prezentările noilor plăci GeForce3. Dar nu vă speriați, chiar dacă jocul este optimizat pentru GF3, acesta va rula și pe mai „modestele” GeForce și GeForce2.

Acum că am speriat jumătate din cititori, să purcedem la a alla dacă jocul reușește să-și

împlinească menirea și să-l proptească în scaune pe cei care au avut norocul să-l încerce.



Doar 100 km/h?!!!

## Mach 3 e sor'mea!

Dacă reușiți să treceți peste cele 500 de procente pe care ți le arată programul de instalare („Păi dacă e de Xicat!” – Mike) și reușiți să rulezi jocul la un framerate acceptabil, vei descoperi o senzație de viteză pe care nici un joc de până acum nu a mai reușit să o „transmită”.

Jocul, ca și concept, este simplu. Un fel de motocicletă extrem de rapide, trasee înguste (aduc mai mult a tuburi) și câteva obstacole pe drum. Viteza pe care o poți prinde pe traseu depinde de motor, power-up-urile adunate de pe drum și traseul stabilit și poate ajunge până la... vite un lucru pe care nu am cum să vi-l spun pentru că nu am descoperit viteză maximă ce poate fi atinsă (fiji siguri însă că este peste 2.000km/h!). Senzația pe care o ai în momentul în care treci de machuri ca un Ferrari pe lângă autobuzul 17 este absolut magnifică. Peisajul se deformează, molaarele pârâie (până când sari de viteză sunetului), iar tu nu te poți abține să nu te lași pe spate și să te minunezi.

Grafic, jocul arată bine, chiar foarte bine. Problema care apare aici constă în faptul că traseul, texturile, peisajul și toate efectele grafice întâlnite sunt în plus în momentul în care tot ce vezi pe ecran sunt niște dungi și lumini pâl-pâiloare. De asemenea, le mulțumesc producătorilor pentru peisajul care poate fi admirat din când în când pe traseu, dar, ți rog să îmi plătească despăgubirile necesare după ce mi-am distrus motocicletă de liecare dată când am fost furat de peisaj și nu am mai fost atent la traseu și vicisitudinile acestuia.

O altă problemă cu care se confruntă jocul sunt „obstacolele” ce îți mai răsar în față. Este de bun simț ca într-un joc de acest gen să fi nevoit să mai acolești un stâlp-doi, dar este absolut frustrantă introducerea lor în momentul



... așa mai merge!

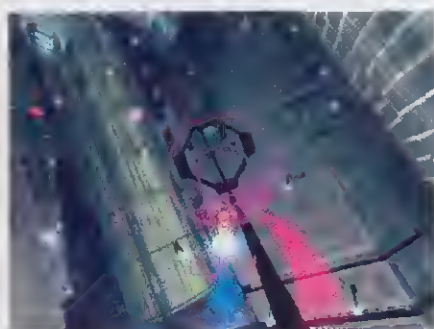
în care pe traseu se „circulă” cu Mach 2 și pur și simplu nu ai cum să eviți o coliziune.

În rest, jocul nu este greu atâta timp cât știi pe de rost traseele și nu accelerezi când nu trebuie, cursele sunt interesante chiar dacă la un moment dat intervine plictiseala din cauza gameplay-ului repetitiv, iar multiplayer-ul este, cum era de așteptat, mai mult decât interesant și extrem de disputat (dacă ai cu cine să joci).

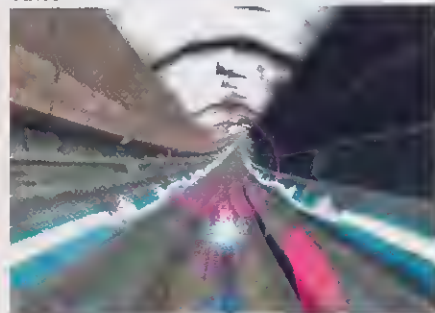
Trăgând linie (și încă una, că e joc în care adrenalina curge valuri) și uitându-mă așa căș la joc, vi-l recomand cu căldură, că nu degeaba mă mai apucă darul de o cursă în *Ballistics* (dar dacă mă uit peste PS2-ul ăla din colț și îmi aduc aminte de SSX, mai că îmi vine să las Mach-ul bătă).

Mitzo

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Ballistics
Gen	Arcade
Producător	Grin
Distribuitor	Xicat
Procesor	P III 500 MHz
Memorie RAM	128 Mb
Accelerare 3D	minim 16 Mb
LEVEL	Nota Review
Grafica	19/20
Sunet	15/15
Gameplay	25/30
Feeling	04/05
Multiplayer	18/20
Impresie	08/10
ON-LINE	<a href="http://www.grin.se/ballistics/default">www.grin.se/ballistics/default</a>



Hai mai repede că mă vede mama de la balcon



Moș Crăciun în varianta cu țevă de eșapament





## Și God Games a spus: „Să fie Myth III”. Și a fost Myth III.

**D**a, „Și a fost Myth III”. Oare e suficient atât? A fost Myth I, a fost Myth II, de ce a trebuit să fie și Myth III? Desigur, necunoscute sunt căile industriei jocurilor și, probabil, este undeva peste nivelul nostru de înțelegere încolțit se îndreaptă. Oare vom ajunge să trăim o vreme în care vom juca doar urmări ale jocurilor mezelor? Este chiar atât de normal să ne punem problema cam așa: „Da, Myth XXX are o grafică mult superioară în comparație cu Myth XXIX, însă la capitolul ergonomie

și gameplay lasă de dorit. Dacă nu nimic în zărand va apărea Myth XXX și producătorii ne anunță că va fi un cu totul nou concept de joc”. Personal, consider că trebuie să luptăm din răspuțeri ca acest lucru să nu se întâmple. Noi suntem cumpărătorii și noi suntem cei care ar trebui să impunem direcția de dezvoltare a acestei industrii, care într-adevăr a luat proporții. De ce trebuie să ni se bage pe gât o serie de mizerii care nu sunt altceva decât copii nereușite ale producțiilor anterioare? E clar: că este cea

mai bună metodă de a stoarce un ban în plus, fără a se apela la motoarele imaginației și fără a fi stresat solitarul conglomerat de substanțe cenușie. Adică, se iau 300 MB de joc vechi, se amestecă cu 2-3000 de poligoane; 5+1\*400db EAX și 256 MB RAM, se fierbe două-trei luni în suc propriu la 800-1200 MHz, după care se servește după gust cu 40-50 \$ porția la cantina popoului, în speranța că gustul originalității a dispărut. Aaaaa, se mai pot adăuga și între 100 și 1500 de MB în



Într-un picior, la luptă!



O frumoasă mostră de zoom



cazul în care foamea și oala sunt prea mari. E timpul să facem ceva! E timpul pentru greva foamei.

## Melancolie și poveste

Indiferent de ordine, atunci când veți juca Myth III veți fi sau cuprinși de melancolie sau prinși de poveste. Exact ca atunci când citești o carte la o vârstă mai înaintată, după ce ai citit când aveai 10 ani ediția prescurtată pentru copii, știiți voi, aia cu desene de colorat. În tinerețile noastre am admirat plini de entuziasm ideea originală de abordare a genului RTS în venerabilul Myth II. Am jucat, am discutat, ne-am lăudat cu tacticile folosite și iară am jucat fără să ne oprim până la sfârșit. Și atunci am fost cuprinși de sentimentul mândriei și am simțit satisfacția lucrului dus la bun sfârșit. Ce credeți că veți simți după ce veți termina *Myth III*? Probabil ceva de genul „Am terminat și Mythu' ăsta”. Ce sentiment, ce satisfacție? Nimic, doar strigătul asistentei de cabinet: „Următorul, vă rog”. Cel puțin asta am simțit eu. Noroc cu melancolia, care a fost tare plăcută! Povestea este probabil singurul lucru care mai trezește ceva în inima fiecăruia și singurul motiv, cred eu, pentru care unii vor juca tot jocul. Este în același stil, cu aceeași aromă de „Poveste fără sfârșit” care se împrăstie și îmbibă oarecum cu viață tehnicismul jocului. Cine nu și mai amintește epoca întunecată în care umanitatea a fost dusă la disperare, în care hoardete de creaturi din Myrkridia rădeau de pe suprafața pământului regate întregi. Dar, în același timp, cine poate să uite „The Fallen Lords” în frunte cu „Connacht the Wolf”, al cărui nume a fost împrumutat de a întreaga epocă: The Wolf Age. Ceea ce avem de față este înfructușoarea a exact ceea ce s-a întâmplat în acele vremuri imemorabile, cu peste o mie de ani înainte de apariția Myth I și Myth II (1421 AE).

## Conținut și...

Și eu, ca și alții, am picat în capcana promisiunilor, așa că am fost mai mult decât nerăbdător să primesc jocul ăsta. Aproape de promisiuni, singura neadevărată este aceea cu un joc ridicat la un nou nivel, în rest au fost cât de cât atinse. Avem, astfel, vreo 25 de misiuni în care mediile de luptă sunt foarte variate cu lupte în câmp deschis, misiuni de exterminare prin sălașele myrkridienilor, asedii asupra cetăților ocupate de răi, dar și lupte din perspectiva celor asediați. Veți mărșălui prin desert sau înota prin mlaștini, veți fi plouați sau ninsi, vântul vă va face pletele să bicăliască lama paloșului. Bineînțeles, veți primi o parte de poveste înainte de fiecare misiune, poveste, cum v-am spus, bine pusă la punct și care foarte probabil vă va prinde. Stilul de luptă este identic din

punct de vedere tehnic cu cel din Myth II, doar că aveți unități de mai multe tipuri (vreo 40). O parte din personajele primei părți le veți găsi și aici, ca de exemplu celebrii dwarfi grenadierii. În ceea ce privește tabăra opusă, sunt tot myrkridienii, dar cu haină nouă, unii chiar scârboși de respingători. Din păcate, deșteptarea Alului a fost lăsată la o parte, unitățile vi se vor comporta ciudat, uneori nu prea vor ține cont de comenzile date și o vor lua răzna. La un moment dat devine chiar obositor să tot stai cu ochii pe ele ca pe butelie ca să nu facă vreo tâmpenie. Sincer, vă recomand să salvați des. Interesant este faptul că aproape nici o problemă, fie ea tehnică sau nu, din Myth II nu a fost rezolvată. Adică, pe easy este prea simplu iar pe normal devine imposibil uneori. Nici nu am avut rupeul să încerc să joc pe hard. Un lucru este oricum clar, după a patra misiune jocul devine din nou frustrant, așa încât mai încolo veți fi cuprinși de plictiseală și probabil veți renunța, adresând invective la adresa tuturor celor implicați în proiect. Sau nu.

## ... calitate

Referitor la problemele despre care vorbeam că nu au fost remediate, pe primul loc se află modul de control al camerei. E groaznic. Nu ai perspectivă absolut de loc. O altă problemă este gameplay-ul. Controlul unităților este destul de greu, e extrem de dificil să controlezi o luptă așa cum trebuie, cel mai acceptabil fiind numai în cazul în care punerii vileza la jumătate sau sfârșit din cea normală. Producătorii și-au cam dat cu firma în cap în ceea ce privește Al-ul și gameplay-ul. De fapt, exceptând grafica, și-au cam dat cu totul în cap. Ca urmare și *GodGames*, la rândul lor, le-au dat celor de la Mumbo Jumbo cu firma tot acolo și l-au trecut în rezervă (probabil știți că Mumbo Jumbo nu mai există). Sunetul e plăcut, chiar banal, adaptat în funcție de mediu și cu poziționarea spațială suficient de fidelă, dar lipsește muzica în misiune ceea ce duce la folosirea de mp3-uri exterioare (dacă vă duce sistemul).

În fine, ajungem la partea vizibilă, adică grafica. Aici, în afară de cerințele de sistem, nu am ce comenta. Chiar dacă este o prelucrare a engine-ului de Myth II, ceea ce a ieșit este de foarte bună calitate. Zoomul este excepțional, detaliile personajelor și relieful merită o notă mare. Dar cum spuneam, sistemul recomandat ne face să dăm un pic înapoi: PIII-500, 256 MB RAM, 32 MB accelerare 3D. Pe sistemul pe care l-am testat (Athlon 600 MHz, 128 MB RAM, GeForce MX 32 MB) face probleme destul de mari la o rezoluție de 800x600 chiar cu detaliile puse aproape de minim. Dacă scoateți detaliile de teren va funcționa mulțumitor. Sincer, nu vă recomand să-l jucați în 640x480 pentru că nu veți vedea mare lucru.



În miezul bătăliei



Arcași și magi



Ku Klux Klan există!

## Concluzie

Păcat că și acest proiect, ca multe altele, este mult inferior față de ceea ce m-am așteptat. Sper că acest șir al dezamăgirilor să se sfârșită într-un viitor cât mai apropiat, mai ales că sunt câteva jocuri care ar mai avea urmări ce s-ar dovedi de calitate. Și dacă tot sunt la capitolul speranțe, atunci sper că am fost suficient de clar.

Locke

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Myth III: The Wolf Age
Gen	RTS
Producător	Mumbo Jumbo
Distribuitor	GodGames
Ofertant	N/A
Procesor	233 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 8 MB
LEVEL	Nota Review
Grafică	19/20
Sunet	12/15
Gameplay	15/30
Feeling	02/05
Storyline	09/10
Multiplayer	07/10
Impresie	06/10
ON-LINE	myth3.godgames.com





Viața este  
bună  
de ar

Viata este mai  
buna alaturi  
de animale

**I**ntr-un drum la zădărnici, la lăptosă Zădărnici, din județul Iași, se află un loc pitoresc și foarte interesant. Este vorba de o casă de lemn, cu o structură deosebită, care a fost construită în anul 1850, de către un meșteșugar local, care a fost numit Zădărnici. Casa este construită din lemn și are o structură deosebită, care a fost construită în anul 1850, de către un meșteșugar local, care a fost numit Zădărnici. Casa este construită din lemn și are o structură deosebită, care a fost construită în anul 1850, de către un meșteșugar local, care a fost numit Zădărnici.

## În vizită la Regele Lou

Das eine ist ein Mann im Fort Zoo,  
 der normal ist - vom Fort fort sind alle

mentar. În cele mai  
nobile. Spirituale  
de un mileniu și jumătate  
de la noi, care se  
numește la cultura, cu  
un cârmă, ne privesc  
neceșitate, călătorește, periclit  
amănă, cu umbră  
judecării, în Zee Tigris  
la marea mare  
principale, foarte mult, în  
număr, aspectul, caștile, și  
periclit, stăruie, furibund  
amănă, și judecării.

20. **အထူးအားဖြင့်**  
**အထူးအားဖြင့်**  
**အထူးအားဖြင့်**

Ma joci, Fraie Viley, în care poți și simți în-  
vălușit un lucru și înțelegi de ce nu com-  
param, pentru că după ce ai înțeles și în-  
țelegi bucurându-te. Ai dat-o, mai de jos,  
asta cel de spănuiri împărțite pe diverse  
niveluri de dificultate, și în zona vor fi  
puși în față unii și alții de cel de în-  
țelegi, cum și în să conștientizăm un lucru. Ză-  
ră în înțelegi unii și alții, dar înțelegi și  
înțelegi înțelegi, sau chiar să conștientizăm un  
cunosc de un lucru unde va înțelegi să conș-  
tientizăm de un lucru de un lucru și înțelegi de  
înțelegi.

[illegible]

Dacă în momentul acestei scrieri, vei re-  
 buzi să construim un mic câmp de cultură con-  
 tinuând din animalulele anterioare să se  
 simtă cu la ele, acestea după cum ai spus  
 în un alt mail învechit – să ne acordăm în  
 ritmul naturii și să vedem, pentru că este  
 în viața ta să fii bine și să poți, să fi  
 vesel și puțin proem și altă dimensiune cu  
 care animalul este de fapt înțelegând de  
 la viața și încheind cu conștientizarea de  
 bucuria din tot. Și munca nu se încheie  
 aici, unde ambele sunt de fapt și altele  
 sunt de fapt unde sunt și înțeleg, de fapt  
 vin și apoi mai departe. Totuși, acestea  
 trebuie să fie în acord cu conștientizarea  
 pentru că acestea pot să determine cu nume  
 numele de animal și apoi să înțeleagă  
 aceste, dar și înțelegând și înțelegând  
 Numele, nu numai înțelegând și înțelegând



Q816 problems: each cluster requires only one cut for test

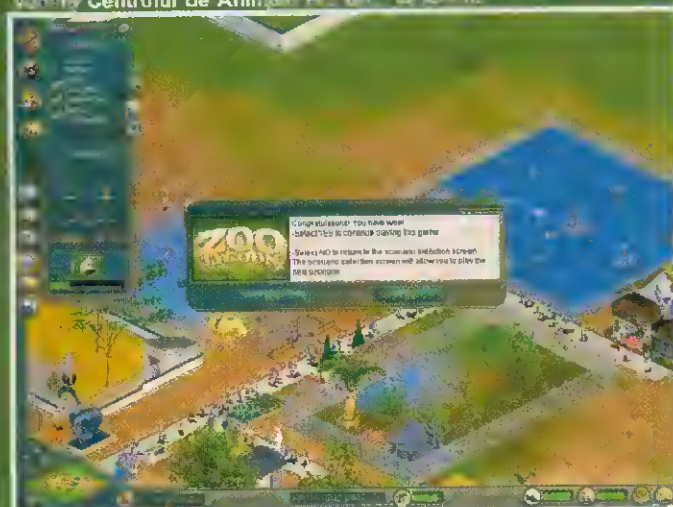




Vedere Centrului de Animale din Zoo Tycoon 1.1.



Localizați animalul din imaginea de la stânga.



De data asta nu am mai apucat să-mi antrenez Zooloogul pentru pros.



Echipele 3 - Antropozoa din Zoo Tycoon.

de altfel, jocul de azi conține de la la 60 de niveluri în total, dar e important să punctăm în primul rând joculul. Pentru început, este puțin ciudat în ce fel se joacă pe de rând, avem la dispoziție indicatorii. Zooloogul este cel care are în vedere planurile necesare. Așadar, de exemplu, și în alte jocuri de dezvoltare animalelor, precum hirtia și altele, dar în acest caz, deși jocul este foarte bun, dar este puțin ciudat în ce fel se joacă pe de rând, avem la dispoziție indicatorii.

## ...dar și pare de distracții

În joc, avem o serie de niveluri și încercăm să ne dezvoltăm dintr-un fel de centru de cercetare și în Zoo Tycoon, jocul pe care îl vom descrie în acest articol, de la la 60 de niveluri în total, dar e important să punctăm în primul rând joculul. Pentru început, este puțin ciudat în ce fel se joacă pe de rând, avem la dispoziție indicatorii. Zooloogul este cel care are în vedere planurile necesare. Așadar, de exemplu, și în alte jocuri de dezvoltare animalelor, precum hirtia și altele, dar în acest caz, deși jocul este foarte bun, dar este puțin ciudat în ce fel se joacă pe de rând, avem la dispoziție indicatorii.

În joc, avem o serie de niveluri și încercăm să ne dezvoltăm dintr-un fel de centru de cercetare și în Zoo Tycoon, jocul pe care îl vom descrie în acest articol, de la la 60 de niveluri în total, dar e important să punctăm în primul rând joculul. Pentru început, este puțin ciudat în ce fel se joacă pe de rând, avem la dispoziție indicatorii. Zooloogul este cel care are în vedere planurile necesare. Așadar, de exemplu, și în alte jocuri de dezvoltare animalelor, precum hirtia și altele, dar în acest caz, deși jocul este foarte bun, dar este puțin ciudat în ce fel se joacă pe de rând, avem la dispoziție indicatorii.

În joc, avem o serie de niveluri și încercăm să ne dezvoltăm dintr-un fel de centru de cercetare și în Zoo Tycoon, jocul pe care îl vom descrie în acest articol, de la la 60 de niveluri în total, dar e important să punctăm în primul rând joculul. Pentru început, este puțin ciudat în ce fel se joacă pe de rând, avem la dispoziție indicatorii. Zooloogul este cel care are în vedere planurile necesare. Așadar, de exemplu, și în alte jocuri de dezvoltare animalelor, precum hirtia și altele, dar în acest caz, deși jocul este foarte bun, dar este puțin ciudat în ce fel se joacă pe de rând, avem la dispoziție indicatorii.

În joc, avem o serie de niveluri și încercăm să ne dezvoltăm dintr-un fel de centru de cercetare și în Zoo Tycoon, jocul pe care îl vom descrie în acest articol, de la la 60 de niveluri în total, dar e important să punctăm în primul rând joculul. Pentru început, este puțin ciudat în ce fel se joacă pe de rând, avem la dispoziție indicatorii. Zooloogul este cel care are în vedere planurile necesare. Așadar, de exemplu, și în alte jocuri de dezvoltare animalelor, precum hirtia și altele, dar în acest caz, deși jocul este foarte bun, dar este puțin ciudat în ce fel se joacă pe de rând, avem la dispoziție indicatorii.

Claudiu

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Zoo Tycoon
Gen	Tycoon
Producător	Blue Fong Games
Distribuitor	Microsoft
Ofertant	Flamingo
	tel. 01-2362000
Procesor	P II 233 MHz
Memorie RAM	32 MB
Accelerare 3D	minim 4 MB
LEVEL	Nota Review
Grafica	19/20
Sunet	14/15
Gameplay	44/50
Feeling	05/05
Storyline	N/A
Multiplayer	N/A
Impresie	9/10
ON-LINE	microsoft.com/games/zootycoon







## Retournons a nos moutons, cu arme, grenade și ce-o mai fi nevoie

**F**PS... Te gândești la ce a însemnat acest gen pentru tine... Poate nimic. Se prea poate să nu fi jucat niciodată un FPS, deși atunci ești cel puțin ciudat față de ceilalți. La fel, se prea poate să fi jucat o dată și să îți se fi făcut silă... Atunci, treaba la, ai încercat... Dar se poate foarte bine să fi instalat Wolfenstein 3D și de atunci încoace să nu-ți mai fi dezlipit privirea de pe nici un FPS care a rulat pe monitorul tău.

Mulți consideră Wolfenstein 3D prima experiență veritabilă de gaming, așa cum mulți îl consideră pe Blazkowicz primul alter ego cu care s-au identificat total. În plus, românii, noi, avem un dințisor istoric pentru Partidul Naționa-

list din Germania anilor '40, din motive de programă școlară și Sergiu Nicolaescu, printre altele. Așa se face că multora le-a căzut cum nu se poate mai bine să „rupă gura la” câteva sute de soldați, ofițeri și jovre SS, cu tot cu svasticele lor albeștii. Acum e timpul să scoatem mașina de tocat din câmară... Nu de alta, dar avem iarăși... din nou... de lucru. Ne întoarcem la Castelul Wolfenstein.

### Enrique germanul

Pen'că n-a fost cuminte (forțe malefice, planuri diabolice, prea multe decapitări și eviscerări etc.), Heinrich I, lider germon din secolul

10, deși se credea invincibil, a fost pus la punct de un mag și închis, în A.D. 943, într-un morământ acoperit cu tot atâtea tone de material de construcție câte au fost necesare pentru ridicarea Casei Poporului. În A.D. 1943, la exact o mie de ani de la data încarcerării, după un mileniu de murare în stil gagonea cu foi de varză, echipa SS responsabilă cu dezumări de personalități malefice și recuperări de forțe supranaturale, pentru a-i pune la dispoziția Führer-ului cel mustacios, se împiedică de o piatră și își dă seama că a descoperit țienija lui Heinrich I. Concluzia: „Return to Castle Wolfenstein immediately. We have found it!”

De aici intră în joc același Blazkowicz pe



Uneori zici că e Undying, dar poza îți aduce aminte despre ce e vorba...



Nemurții morți, dar vii



care îl cunoaștem din Wolfenstein 3D (copil al unor imigranți polonezi), cei drept, puțin modificat pe ici, pe colo. Nu de alta, dar engine-ul Quake III, modificat și el substanțial, parcă diferă... puțin de ceea ce apărea pe monitoare în '94.

Totuși, lucrurile nu sunt nici pe departe atât de simple. (Altfel ce rost mai aveau cele 7 misiuni ale jocului, cu treipatru sub-misiuni fiecare?) Pentru început, Blazkowicz este trimis în castelul Wolfenstein cu un coleg. Colegul moare, B. scapă cu greu și se trezește între zombie, după care omoară o bestie, se întoarce la bază și este trimis să afle mai multe despre Deaths-head, un om de știință dedicat nazismului. După ce ajunge în laboratoarele acestuia, fură tot ce mișcă, zboară și împușcă, adică o armă și un avion (codename Kabra), și se repede apoi pe urmele unor alijerași SS chemați să-și aducă aportul la o mică ceremonie intimă, pe care îi lichidează în stil mafiot. Totuși, lupta nu se termină până când Heinrich I nu-și primește toacă de plumb, grenadă și praf în ochi, care îi cauzează greață, lipsă de echilibru și, la final, explozia. Gata jocul.

„Poftim?” vă veți întreba mirați... „Redactoare, vino-ți în fire și povestește mai pe larg.” Redactorul, amărât, se vede nevoit să răspundă: „Mai bine lăsați poveștile deaparte și, în plus, nu doar firul epic face din *Return to Castle Wolfenstein* un joc care să merite jucat.” Pentru că R1CW este un FPS, aș îndrăzni să spun, de atmosferă mai mult decât orice altceva. Iar atmosfera este un cumul de elemente, printre care și povestea.

Nu pot afirma cu tărie că după ce am jucat *Return to Castle Wolfenstein* am ajuns la concluzia că nu mai merită să citesc nici o carte și să văd nici un film, pentru că am devenit fanatic al ideii că nimic nu poate fi mai bun decât jocul acesta, dar pot spune că cei de la Activision distribuie un joc ce poate fi catalogat lejer drept „captivant”. Te jine pe scaun, jintuit în fața computerului, până îți termini.



Masacru în X-Lab

## Se repetă iarăși din nou...

...rețeta succesului. ID Software s-a lovit de tovanul succesului de demult și izbitora asta a provocat adevărate unde seismice, resimțite până azi. Ideea de a vâri un amărât de soldat american (de sorginte poloneză sau nu) în bătălia lupului, acolo unde calcăie mai intens floarea nazismului, va provoca întotdeauna frisoane plăcute în mintea, inima și literatura unei lumi care tinde din ce în ce mai mult, să creadă că Al Doilea Război Mondial n-a fost nimic mai mult decât un fel de pac-pac nevinovat în fața blocului. În virtutea acestei tendințe, iaca apare și *Return to Castle Wolfenstein*, să ne mai dea o jăr' de furcă cu mouse-ul și tastatura. Și furcă ne-a dat, dar ceva mai mult de-a jăr'.

Mărturisesc că R1CW are structura unei săptămâni din viața oricui (ceea ce nu este tocmai o calitate). Așadar, jocul începe ca o zi de luni, ploioasă și cu mers la școală/serviciu. Blazkowicz e aruncat în mijlocul furiei naziste și, imediat după aceea, în mijlocul unei furii ceva mai vechi și mai sinistre, aceea a morșilor vii (vorbesc de *Castle Wolfenstein*, nu de *They Hunger* sau altceva). Echipa SS responsabilă cu paranormalul a scos la iveală primele mumii, primii zombie, adică primele hârci și mizerii vii care ar fi trebuit să rămână moarte, dar n-au rămas din motive de Führer. Blazkowicz are arme, dar asta nu prea contează, dat fiind că respectivii morți nu se grăbesc deloc să moară din nou și rezistă cu succes glanțelor și chiar grenadelor. Cu alte cuvinte, Blazkowicz are o zi de luni cum nu se poate mai proastă.

Marți, cerul se însenează puțin și parcă e ceva mai bine. Blazkowicz pune mână pe câteva arme mai solide, printre care Mauser-ul strălucește ca o capodoperă a asasinatului la distanță, iar MP40 zace pe peste tot. Mai mult, apare și un automat cu amortizor, ceea ce schimbă mult filozofia jocului. Totuși, chiar dacă a reușit să iasă din catacombe, soldatul nostru are în față încă o serie de sute de ina-



Simpatic tipul, dar îi ies pe gură numai trimiteri la moarte sigură

## MONOSIT CONIMPEX Prietenul tău de nădejde!

### Producții noi....



### ...ale unor studiouri renumite...

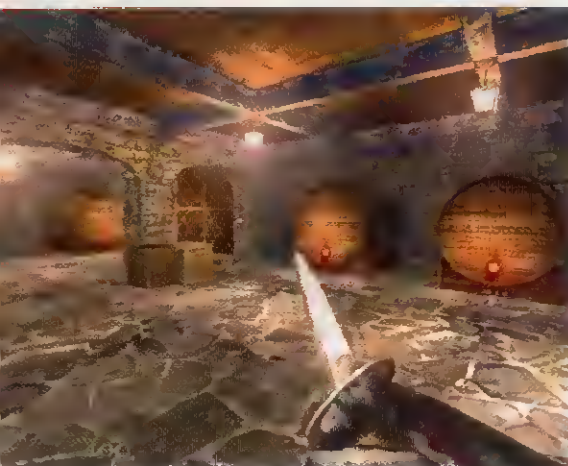


### ... acum și pentru PlayStation și PS2

Pentru orice titlu multimedia, comenzi și la  
**www.monosit.ro**

București, Splaiul Unirii nr. 4,  
bl. B3, sc. 2, ap 10.  
tel: 01-3302375, fax: 01-3305351  
e-mail: monosit@rdsnet.ro





Perfecțiunea detaliului... înaintea morții



Partidă amicală pe aerodrom. Kobra e prin apropiere



Soldatul nazist – un om cu armă la cap



Deși așa pare, nu are nici o legătură cu doctrina creștină

mici doritori de promovare în rândurile Wehrmacht-ului, împrăștiați prin catedrale și ruine. Aici opare și o primă briză de aer proaspăt de ucigător pe care ne-o oferă producătorii în persoana Vrajiloarei Naziste, membră a forțelor speciale oculte SS, care, de obicei, călătorește în grupuri și atacă cel puțin năpraznic. Aceste femei sunt ultimul lucru pe care bărbatul nostru și-l dorește prin apropiere, chiar dacă mai toate au forme apăsante și sunt îmbrăcate în provocatoare costume de piele neagră, foarte strânse pe corp.

Din câte se vede, dracul (la feminin) e negru, dar nu e chiar așa de urât, așa cum nici săptămâna lui Blazkowicz nu pare să decurgă prea rău. Cu toate că la sfârșitul primei misiuni un monstru cu prea multe guri (sau mai bine zis un monstru îmbrăcat în guri din cap până-n picioare) îl face pe Blazkowicz să creadă că aici se termină jocul, după ce este eliminată această problemă, săptămâna își reia cursul normal și avansează spre o miercuri aparent plăcută, cu nori, dar fără cine știe ce fenomene meteorologice neplăcute.

Începe acum o serie de misiuni plimbărețe nevoie mare, care îl transportă pe jucător prin peisaje Project IGLHISTICE, prin Norvegia și Germania, cu baze militare pline de hangare, U-Boat-uri, birouri, camioane, avioane, înconjurate de copăcei, lăculețe, căbănuțe – toate infestate de naziști (mai puțin lăculețele, din motive de O2). Oricum, se simte îmbunătățirea față de aerul solid de infect din catacombele de la început. Totuși, pe măsură ce jocul avansează, decorul capătă din nou aspecte sumbre când Blazkowicz este oruncat în zone de război bombardate ca la carte sau prin laboratoare pline de monștri. Cu toate astea, jocul pierde mult din aspectul sinistru de la început și capătă o tentă Saving Private Ryan foarte pulcră, ceea ce nu e rău deloc. De fapt, mi se pare că partea aceasta a jocului este cea mai bine realizată: clădiri distruse, fabrici dezafectate, focuri deschise, pereți prăbușiți.

## X-Labs și altele

După nenumărate aventuri cot la cot cu o grupare de rezistență care, la un moment dat, capturează un tanc german și, drept urmare, începe o misiune de „Apără tinicheau”, Blazkowicz se repede, cu capul înainte, în laboratoarele lui Deathshead, prieten bun cu Himmler și înfocat susținător al politicii expansionist-malefice a Führer-ului. Deathshead produce monștri, folosind mutații genetice și magie neagră. În aceste condiții, polonezul nostru american se trezește înconjurat de creaturi săritoare și electrifiante, iar din când în când câte un Proto sau chiar Über Soldat (= mașinărie umanoidă, enor-

mă, gândită pentru a fi invincibilă, dar care totuși poate fi distrusă după ce, în prealabil, se dă jos armura de pe ea precum cojile de pe portocală).

Acestea sunt cu adevărat jaile și vinerile din Return to Castle Wolfenstein, când se apropie weekend-ul și totul începe să pară roz. Și cred și eu că viața e mai roz când ți-o poți apăra de toate aberațiile genetice cu ajutorul unei arme Tesla, a unei mitraliere cu 2000 de runde pe minut (mașină de tocat în toată regula) și a unei arme semi-automate împrumutate definitiv de la băieții cu parașută și costume negre care își fac apariția undeva pe la jumătatea jocului și tind să se înmulțească pe măsură ce se apropie weekend-ul.

La final, după o plimbare relaxantă printre sute de cadavre produse de Blazkowicz într-un palat supermodelat, vine sâmbăta și, apoi duminică.

Culmea, weekend-ul începe ca o veritabilă zi de luni, cu multe catacombe și mumii care vin să-ți spună sărură-măna în față, dar acum lucrurile s-au schimbat, pentru că Blazkowicz toacă în stânga și-n dreapta.

În fine, după ce toate pericolele sunt depășite cu brio, Blazkowicz se găsește față în față cu... Heinrich I, care vine însoțit nu doar de hoardele nemuritoare morți... dar înviați, ci și de o tânără necrofila intelectuală inițiată în ale magiei care, sub oblăduirea falcicului german de demult, se transformă într-o babarniță cacașată și plină de negi, care cascadează magii peste mogii împotriva americanului polonez. Cu multe eforturi, cu tone de muniție și cu ajutorul unei bile suspendate care poate fi doborâtă cu câteva lovituri, maleficul Heinrich I poate fi redus la tăcere.

Dificultatea învingerii acestui „boss” de final constă mai mult dintr-un test al răbdării și îndemnării decât din pericol efectiv la adresa integrității corporale a lui Blazkowicz. În cele din urmă, povestea ia sfârșit, Blazkowicz se duce într-o nouă misiune (Ce vacanță, ce adihnă? Cu Wolfenstein 3 cum rămâne?). În plus, după orice duminică vine o nouă săptămână de lucru...

## Total Wolfenstein

Aș îndrăzni să spun că grafica, sunetul (în special muzica) și povestea din Return to Castle Wolfenstein se combină armonios, cu excepția faptului că obiectul din titlu nu își face apariția suficient de des pentru a motiva tema jocului. Dar asta nu prea contează... Oricine e pasionat de FPS-uri va fi tentat să joace și să termine RWCW (dacă nu a și făcut-o deja). Ideea din spatele jocului nu e rea: o combinație de shooter-acțiune-adventure, cu un personaj cam standard, dar cu puncte puternice de per-



## Heinrich I și Lancea Destinului

Data nașterii: cca. 876 d. Hr.

Data morții: 2 iulie 936 d. Hr.

Data „încarcerării” din Return to Castle Wolfenstein: 943 d. Hr.

Lăsând la o parte această inadvertență, personajul negativ și, în același timp, marele cvasi-absent din *Return to Castle Wolfenstein*, Heinrich I (Heinrich der Vagler - „Păsărarul”) a fost un personaj mai mult erotic decât malefic în istoria Germaniei. Activision a văzut în Heinrich I ceea ce Bram Stoker și Francis Ford Coppola au văzut în Vlad Țepeș. În realitatea istorică, Heinrich I a fost rege al Germaniei, fondatorul dinastiei Saxone (918-1024). A înălțat armata, a încurajat dezvoltarea orașelor, a readus Larenia sub control german (925) și



Istorie

a apărat granițele estice de atacurile păgânilor. I s-a spus „Păsărarul” pentru că, zice legenda, atunci când a fost anunțat că a primit tronul Germaniei, înlina plase pentru prins păsări (una din pasiunile sale).

Șpre finalul damniei, a dus lupte împotriva maghiarilor și i-a învins în 933, cu zece ani înainte de „evenimentele” prezentate în intro-ul de la *Return to Castle Wolfenstein*. Se pare că în timpul acestei bătălii Heinrich I a avut asupra sa Lancea Destinului (Spear of Destiny). Există o întreagă mitologie în legătură cu această lance cu care centurionul Longinus l-a înjunghiat pe Iisus Hristos, după crucificare. Din rana

provocată a jăsnit sânge și apă, care au vindecat boala de ochi de care suferea soldatul roman. Legenda spune că cel care posedă Lancea Destinului are puterea de a controla lumea dar, dacă o pierde, va muri imediat după aceea. Hitler a fost convins de adevărul acestui mit și a reușit să abțină Lancea, pe care a păstrat-o la Nürnberg. În ultimele zile ale războiului, la ora 02:10, pe data de 30 aprilie 1945, Lancea a intrat în posesia



RTCW

Armatei a 7-a americane, aliate sub comanda generalului Patton. În aceeași zi profetia s-a împlinit: Hitler s-a sinucis.

iD Software a produs a continuare a originalului Wolfenstein 3D numită *Spear of Destiny*. Acțiunea din SoD are loc înainte de cea din Wolfenstein 3D.



sonalitate. Aici se remarcă faimoasa lovitură cu piciorul, pe care am mai văzut-o doar în Duke 3D. Pictorul lui Blazkowicz știe foarte multe: deschide uși, îndepărtează inamicii care vor să „get physical” etc. Și tentele de personalitate din RTCW nu se limitează doar la atât: inamicii, în cazul în care primesc în custodie o grenadă pe cale de a exploda, fac tot posibilul să evite moartea prin împrăștiere și execută o dublă pe picior, urmată de o centrare a grenadei înapoi în capul lui Blazkowicz. Și multe altele, care merită descoperite de fiecare și care fac tot deliciul jocului.

Armamentul este și el la nivel de FPS WWII: dacă la început Blazkowicz are cuțit și luger 9mm Parabellum, primește mai apoi MP40, Sten (armă cu amortizor, dar care, după un timp de foc continuu, se oprește pentru răcire), Colt Model 1911 (și în combinație de două pistoale), Thompson (eficientă și nu strică la restriște), Mauser (gălăgios, cu și fără lunetă), FG42 (arma parașutiștilor SS), Snapper

Rifle (armă experimentală, cu amortizor și lunetă cu infraroșu; foarte puțină muniție), Panzerfaust (lansator de rachete, pentru luptele mai dure), Venom Gun (2000 de runde/minut spune totul), Flamethrower (barbecue, party etc.) și, în fine, suprema Tesla Gun. Dinamitele și grenadele stau și ele cuminiți printre mărunțișurile și brelocul din buzunarul lui Blazkowicz; le scoate din când în când, de fațadă. Unele dintre arme folosesc muniție comună (mai puțin grenadele, pe care încă nu am aflat cum să le reîncarc...), ceea ce e un avantaj și uneori un dezavantaj.

Așadar, dragii mei, aici încetez a vă povesti despre întoarcerea la Castelul Wolfenstein, pentru că tocmai am fost izbăvit de tilincuță și, ca un Străjer ce mă aflu, mă duc să mai execut o Gălceavă-n cer. Heil Blazkowicz!

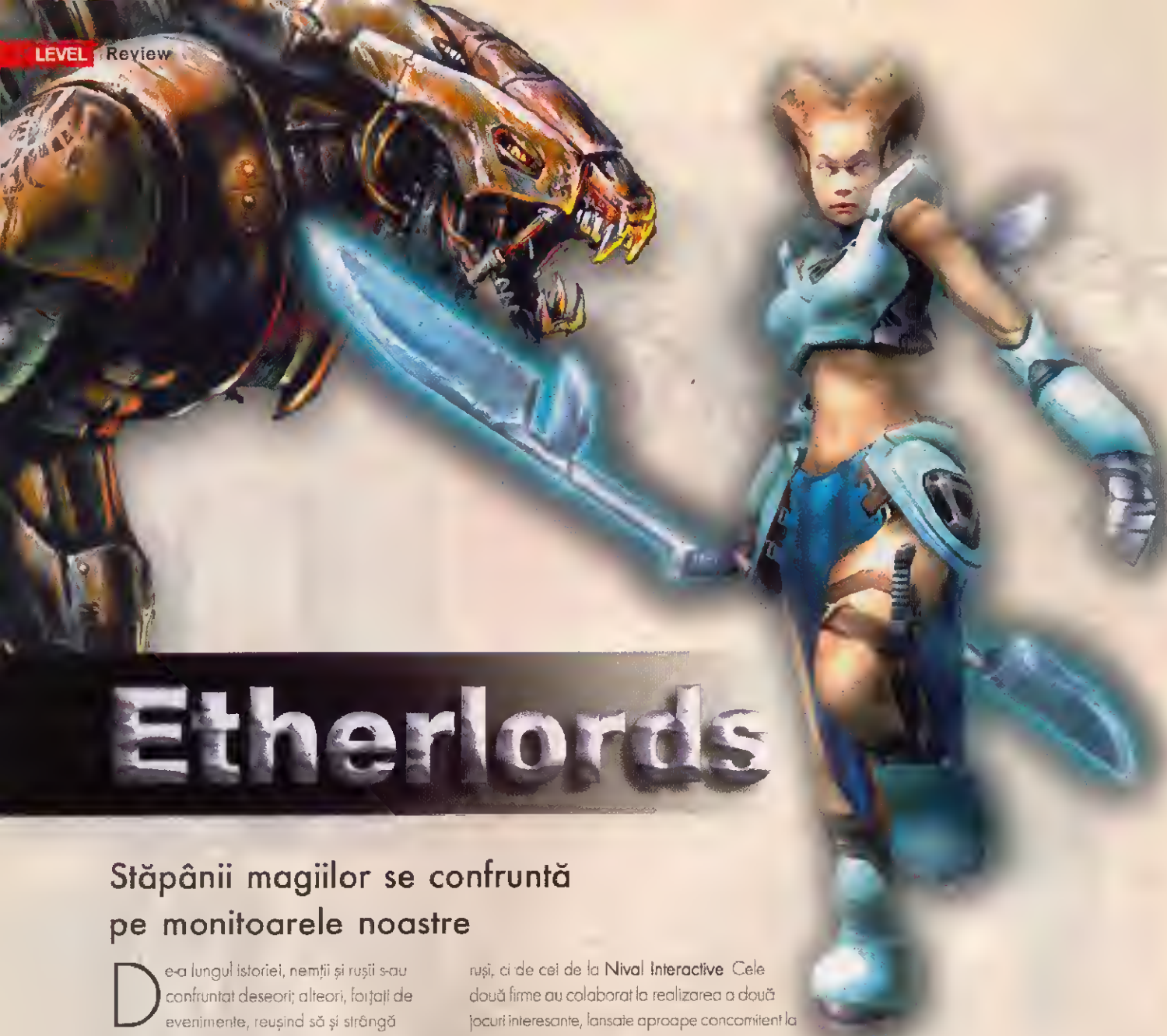
Mike

P.S. Multiplayer-ul din RTCW este o cu totul altă poveste decât singleplayer-ul. Rămâne pe altădată...

LEVEL		Date tehnice
Titlu		Return to Castle Wolfenstein
Gen		FPS
Producător		Gray Matter Studios
Distribuitor		Activision
Ofertant		Monosit Conimpex tel. 01-3302375
Procesor		P II 400 MHz sau Athlon
Memorie RAM		128 MB
Accelerare 3D		minim 16 MB
LEVEL		Nota Review
Grafică		17/20
Sunet		14/15
Gameplay		29/30
Feeling		05/05
Storyline		08/10
Multiplayer		08/10
Impresie		08/10
ON-LINE		<a href="http://www.activision.com/games-wolfenstein">www.activision.com/games-wolfenstein</a>







# Etherlords

## Stăpânii magiilor se confruntă pe monitoarele noastre

**D**e-a lungul istoriei, nemții și rușii s-au confruntat deseori; alteleori, forțați de evenimente, reușind să și strângă mâna amical. Jumătatea secolului trecut a fost din nou marcată de o serioasă confruntare care a pus cele două popoare față în față. Dacă atunci s-au măcelărit, conduse fiind de doi despoți, Hitler și Stalin, la începutul acestui secol nemții și rușii și-au dat mâna frățește. Și nu este vorba de orice nemți, ci de cei care lucrează la studiourile Fishonk, și nici de orice

ruși, ci de cei de la Nival Interactive. Cele două firme au colaborat la realizarea a două jocuri interesante, lansate aproape concomitent la sfârșitul anului trecut. Unul dintre aceste jocuri este și *Etherlords*, o strategie turn-based care a reușit să ne cucerească pe toți, aici în redacția LEVEL.

### Mai bun ca Heroes?

De unde comparația cu acest joc? Simplu. Deoarece dintre toate strategiile pe ture apă-

rule până acum, *Heroes of Might and Magic* este cel mai asemănător. Ca să fiu și mai exact, jocul este o îmbinare foarte reușită a două jocuri celebre. Pe unul dintre ele, și anume *Heroes of Might and Magic*, l-am amintit deja, iar al doilea este *Magic: The Gathering*.



Unde-s doi puterea crește și dușmanul tot sporește!



La poarta castelului bătea... și Ștefan nu era...



*Etherlords* pune față în față patru civilizații, mai puține decât cele din *Heroes of Might and Magic*, aliate două câte două. Bineînțeles, două dintre ele vor fi reprezentantele răului, în timp ce celelalte două vor fi vajnice apărătoare ale legii și ordinii. Exact ca și în *Heroes of Might and Magic*, jocul se va desfășura pe o hartă 2D populată cu tot felul de monștruleți care-și așteaptă cuminiți rândul la abator. Pe aceeași hartă sunt răspândite tot felul de clădiri, mine, ruine, artefacte sau resurse care se îndeletnicesc cu aceeași activitate: „așteaptă să fie băgate în seamă de vreun erou.” Dacă în seria de jocuri *Heroes* harta era împadobiată cu destul de multe castele, în *Etherlords*, fiecare hartă, deci fiecare misiune, nu va deține decât câte un singur castel pentru fiecare parte implicată în conflict. Pierderea castelului (acesta nu poate fi cucerit, ci doar distrus) înseamnă automat înfrângerea. Nici nu este nevoie, de altfel, de mai mult decât un castel, deoarece atribuțiile lui sunt destul de reduse. În castel vor apărea noii eroi aduși pe lume prin fața magică și tot aici vor putea fi activate diverse magii globale. Unde sunt construite trupele? vă veți întreba. Ei bine, asupra acestui aspect voi reveni ceva mai târziu când voi discuta aspectul Magic: The Gathering al jocului.



Dansul ploii în interpretarea Orcilor

În cea mai mare parte a jocului vă veți plimba eroul sau eroii pe toată harta adunând resurse și eliminând adversarii incomozi. Hărțile sunt bine realizate, din punct de vedere grafic, fiind pline de viață (o se citea animație) cu mici tendințe către 3D. Din păcate, acest lucru va afecta serios performanțele sistemului, iar pe hărțile mai mari deja începe să se miște exasperant de încet.

Vine însă și acel moment în care vei înfrânge un inamic și vei fi nevoit să-l elimini. Atunci jocul se va muta într-o nouă fereastră complet 3D, în care cei doi eroi se vor trezi față în față gata de un duel până la moarte.

## O carte a morții

Fiecare erou dispune de un set de cărți, asemeni deck-urilor din *Magic: The Gathering*, set ce conține nu mai mult de 15 cărți (din păcate). Aceste cărți vor reprezenta magiile ce pot fi



Aveți cumva nevoie de un erou?

folosite de erou în timpul luptei, fie ele summon-uri, magii ofensive sau defensive. Lupta se desfășoară pe ture succesive, conținând exact aceleași faze ca și jocul din care s-au inspirat. Se va trece pe rând prin fazele de topare, summon-are, atac, blocare și așa mai departe. Scopul luptei, ca și în *Magic: The Gathering*, este să elimini eroul. Revenind la cărțile și magiile eroilor, vreau să mai menționez că aceste seturi de cărți sunt specifice fiecărei rase în parte. Practic, nu ai nici o posibilitate de a crea deck-uri mixte, nu poți folosi decât cărțile rasei de care aparține eroul respectiv. Aceasta, adăugată la faptul că nu-ți poți transporta nici măcar un erou între scenariile campaniei, a reușit să diminueze mult din plăcerea de a juca *Etherlords*.

Magiile se împart în mai multe categorii, primitive, obișnuite, rare și foarte rare. Cele primitive sunt foarte ieftine, intră în dotarea oricărui erou încă de la începutul carierei sale și pot fi folosite fără absolut nici o restricție. Toate celelalte magii, în funcție de complexitatea lor, vor necesita rune pentru a putea fi utilizate. Ai rune, poți să le folosești. Nu ai rune, atunci te poți trezi în mijlocul unei lupte că „n-ai gloanțe la pușcă”.

Din nou, nu pot decât să remarc aspectul grafic, precum și cel sonor, cu care jocul ne bucură din plin. Dacă în cazul acțiunii de pe hartă grafica bogată în detalii nenărocește procesorul, în timpul luptelor, în pofida efectelor vizuale complexe și multiple, jocul se mișcă fără probleme.

Modul în care creaturile sunt aduse în joc (summon), animația acestora, ca și decorurile și efectele magiilor sunt literalmente mastre de artă digitală ce vin în susținerea ideii că rușii sunt mult mai creativi decât se așteaptă lumea.

În acest moment *Etherlords* este fără îndoială cea mai bună strategie pe ture existentă pe piață. Dacă nu ar fi existat acele mici „neplăceri” cauzate de cerințele de sistem ridicate și a unor mici inconsistențe de gameplay, în mod cert ar fi putut rivaliza cu succes cu orice strategie a genului. Un lucru este sigur: până la apariția lui *Heroes of Might and Magic IV*, *Etherlords* va fi cel mai bun.

Claude

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Etherlords
Gen	TBS
Producător	Nival Interactive
Distribuitoar	Fishtank Interactive
Ofertant	N/A
Procesor	P III 500 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 32 MB
LEVEL	Nota Review
Grafica	19/20
Sunet	14/15
Gameplay	23/30
Feeling	04/05
Storyline	07/10
Multiplayer	07/10
Impresie	08/10
ON-LINE	www.fishtankgames.com









se vede în intensitatea umplirii. Problema este că tot pentru se vor continua pentru a deveni publicități lucrători. Cu fiecare somera creșterea va mai dispune un jor și va înven surpriza de a constata la un moment dat o umiditate de 27 de oameni și o saloane doar cu 3 jorini, de-a-rece numărul maxim de unități ale 30. Dar pe măsură ce unitățile noastre vor muri în lipsă, căsuța noastră va da lărgi drumul la producție și vor începe să apară lucrări jorale pe banda rulanta. Fiecare lucrător care a primit un „motoring” intruna din înclădită spărită crește va putea fi înmormântat și în calculator. Va fi o odăvornică surpriză să vezi cum se schimbă totul de la o casă la alta într-o vreme pentru, întrucât se schimbă doar atât de un puținșor cu 2 „mormoțina” de michele în mână (ulscul creșterii) și lăsa un lăutur, campion de aur, cu un lăut înșur în apărare. Nu fiți cei mai mulți surprizați va fi să vezi cum un jorin născut într-o intrun polat de aer fi un fel de bula publică. Japonizează și, după un minut, două lăuturi înfrumusețate cu puteri înmormoțitoare. Varianta ideală ar fi să domni jorin o înclădită nașea la treburile pe care le creșteră prin hain. Mai de altfel care înclădită oclău după cu oim înclădit 2,3 gheșiu cu năse jorini în pueria cuvințului.

Alte clădiri ce mai pot fi construite vor  
diminua uşor-drept pe care locuitorii clu-  
şenilor le au asupra apăsătorilor Mă. Tural  
de ar dăruia astă faştă hui deodată din  
o măsăruşă mare şi, cu un tun în vînt,  
astă opoziţie învinsibilă. De pînă la pînă  
cînd sînt al un centru de orăş veş public  
ilicite un an şi un tun de pînă.

Altarul ridicat zeului suprem va aduce lauptătorilor lui de tot permit un moment de reculegere și depute puțin mistică. Fiecare luptător are toate rezervă de marea care se consumă în momentul în care elingh sau când înșenșez marea pe care o a pără în afar. În luptula din corporele val crea plăcurea de a trăind a malmre de prieteni cu a pregătire supmărită în luptă cu se vor ridica alimuralele sprijind coroa pe care a sustie. Acumul pe carel ridica rupt Zen Masters este important deontea se debarca. Fiecare bine în luptă și cu puțin mistică pe la permit să lui trădează semeni tă, să sepele de marea, să marmesele pe cum toajul și a luptă și pe carel pe luptă amela de fce sau să marmesele pe luptă alimurale și vântul de Ying și Yang se dețin din victorie, carel li fce și a luptă mistică.



### Dezorganizarea din primărie la 1940

nothing is a meter or a ruler unit.

Luptele vor fi mai mult locale. Este foarte important să vă organizați unitățile în scopul unui atac în școlile trupelor mai puțin bine în luptă corp la corp, deoarece vor fi protejate din aer și, în schimb, vor fi mai greu de lozitișt.

Nu trebuie uitați avantajul terenului mai înalt ca oferă o rază mai lungă de vizibilitate la distanță. Nu uitați, un teren construit în apropierea câmpului de luptă înalte va oferi o vizibilitate și va sărăciți humanitate după mule, distanță și culoarea omului alba.

*Latura distractiei*

[illegible]

Alina este dreptul lui Kati și nu va vor-  
 țina de acest lucru. Poate doar că  
 Kati e mai puțin înțelegătoare și mai  
 puțin generoasă decât Alina. Alina  
 este o femeie care știe să ierte și să  
 uite. Alina este o femeie care știe să  
 iubească și să fie iubită.

3D, deosebit de mult prin mla. Fiecare mică diferență la mai 10 grade de unghiului de vedere cauzăm surdități de joc, prin mișcarea mouseului, ceea ce nu înseamnă însă o grafică 3D cum am văzut în Empire; de altfel, pentru Jura, Asimutul Ego și War care îngustează și mai mult stabilitatea jocului, nici nu fac diferență, decât să accentueze spațiul mic și numărul mic de unități cu care la jocul în joc este disponibil. Sumele și zgomotul sunt puternice, dar jocul este un joc de strategie, dar jocul este un joc de strategie.

Cine mai fidele spune un joc de cărți  
poate poate să câștige simț în amant  
dar nu va satisface pe fantezmatul  
numeros. (Jocul mîi ghidase la căle  
fără de unțit în Căsuță și  
jocului mîi ghidase la căle)

15:00

LEVEL	Date	Topic
Titlu	Battle	Realms
Gen	RTS	
Producător	Liquid	Entertainment
Distribuitor	Ubi	Soft Entertainment
Ofertant	Ubi	Soft Romania
	tel. 01-2316769	
Procesor	P II	333 MHz
Memorie RAM	64	MB
Accelerare 3D	minim	8 MB

LEVEL	Note	Review
Grafica	15/20	
Sunet	13/15	
Gameplay	25/30	
Feeling	04/05	
Storyline	08/10	
Multiplayer	08/10	
Impresie	07/10	

ON-LINE	http://www.ms.ubi.com
---------	-----------------------





# FIFA 2002

## Încă un an, încă un simulator de fotbal de la EA Sports

Când încep să povestesc de jocurile FIFA, mă simt ca un bătrân ce stă în balanșoar cu pătuțica pe picioare și un nepoțel pe genunchi, căruia îi povestește întâmplări din vremurile glorioase când încă îl mai țineau picioarele și bătea mingea pe maldarul din curtea școlii. Pur și simplu trăiesc cu senzația că FIFA a fost alături de mine toată viața, astfel încât afirmația următoare, și anume că FIFA este una dintre cele mai longevive serii de jocuri, nu este deloc departe de adevăr.

Cine știe, poate chiar este CEA mai longevivă serie (sportivă)...

### Un nou sufix

Nu mai contează de unde s-a început sau care este cel mai vechi joc FIFA, important este că acum ne putem delecta cu acel component al seriei ce poartă sufixul 2002. Înseamnă asta că acest joc este cel mai bun dintre toate? Din păcate pentru noi și pentru simulatorsii

de fotbal, răspunsul este tot NU, ca și în cazul FIFA 2001 și FIFA 2000. Chiar și în acest moment FIFA 99 este fără nici o umbră de îndoială cea mai de seamă realizare. Îmbucurător însă pentru toți fanii acestui gen este faptul că, totuși, FIFA 2002 este mai bun decât celelalte două jocuri menționate. Ba chiar mult mai bun.

Și când afirm acest lucru nu mă refer strict la aspectul grafic al jocului, unde prima și ultima impresie a fost de altfel că se putea mult mai bine. Dacă trecem cu vederea cut-scenurile de la înscrierea golurilor, care mi s-au părut cele mai slab realizate dintre toate jocurile FIFA produse până acum, vom putea remarca în schimb animația extraordinară de realistă a jucătorilor. Modul în care se mișcă, sar la cap, fentează sau șutează este absolut remarcabil. Privind doar din această perspectivă j-a fi



O pasă în adâncime ce valorează un gol...



Orice ai face în situația asta, numai la centrare să nu te gândești.



desul de greu să faci diferența dintre o transmisie în direct și un meci de FIFA. Din păcate pentru joc, nici capitalul sunet nu mai strălucește ca altădată, chiar dacă pe soundtrack vom găsi nume celebre precum Gorillaz sau DJ Tiesto. Comentariul este slab, mult prea repetitiv și fără nici un pic de pasiune, iar în plus nu se mai simte atmosfera de stadion.

## Și totuși, se joacă

Micile scăpări tehnice au șanse mari să scape neobservate dacă utilizatorul este absorbit de jocul propriu-zis. Ultima generație de jocuri FIFA devenise de-a dreptul frustrantă, practic, tot jocul se limita la a arunca mingea pe extreme de unde se centra, iar foaielele atacanților erau de neoprit. FIFA nu mai era un simulator, se transformase într-un arcade în care cine executa mai perfect această mișcare câș-



Asta înseamnă un un-doi reușit



Asta numești tu apărare!!! Și bunică-mea ar fi reușit un tackling mai sănătos.

tiga. Strigătele disperate ale fanilor serie au avut ecouri și prin sălile EA Sports care odată cu FIFA 2002 a introdus un nou sistem care să îndepărteze acest aspect neplăcut al simulării.

Astfel au apărut un-doi-urile sau pasele la întâlnire. Acestea două sunt de departe cele mai reușite noutăți aduse de FIFA 2002. Sunt mai greu de stăpânit, dar, odată ce te-ai dumirit cum funcționează, poți distruge aproape orice apărare din lume, oricât de bine organizată ar fi aceasta. Cea mai mare parte a golurilor reușite de mine au fost înscrise din astfel de acțiuni, fapt ce într-o oarecare măsură reflectă realitatea foarte bine. Dacă pentru realizarea unui un-doi este necesară apăsarea unei taste în condițiile de joc adecvate, pasele în adâncime ai fi rămas la stadiul de dorință dacă EA Sports nu ar fi introdus bara de forță a execuției. Fie ea pasă sau șut, în momentul apăsării, o bară de forță începe să se umple, iar la eliberarea tastei respective jucătorul va imprima mingii forța reflectată de acea bară. Astfel vei putea controla destul de bine jocul, pasând la înaintare exact la punctul de întâlnire potrivit sau poți expedia spre poartă o torpilă de la peste 30 de metri. Având în vedere noul sistem de expediere a balonului, va trebui să avei grijă să nu uitați să indicați și direcția pe care să se deplaseze mingea, deoarece asisturile în acest caz s-au cam diminuat. Atunci când sunteți în posesia balonului, veți putea observa cum coechipierii încearcă să ajungă în poziții favorabile. Dacă reușesc acest lucru, atunci îți vor semnala prin ridicarea brațului și imediat sub el va apărea o dăru colorată ce reprezintă direcția pe care se deplasează și ea distanța aproximativă pe care o poate acoperi în cazul unui sprint. Acestea sunt indicații prețioase (la propriu), în funcție de care îți poți da seama de direcția și forța pasei pe care urmează să i-o trimiți.

Spuneam mai devreme că efectele devastatoare ale jocului pe flancuri au fost diminuate. În realitate a cam fost eliminat direct. Nu

știu cum se face, dar nu am reușit decât un singur gol din centrare. Poate că sunt eu mai greu de cap sau degete, dar nu reușesc să fac sub nici o formă jucătorii să-mi sară la cap sau să lovească mingea din voleu. Indiferent de centrare var aștepta cuminți ca mingea să le pice pe tavă, o vor stapa și abia apoi vor încerca să șuteze. Astfel lovitura de cap sau voleul îmi lasă mai mult senzația de naraț/întâmplare decât de abilități. Și că tot am ajuns aici, mi se pare un pic exagerat timpul necesar pentru a trimite mingea cu toată forța spre poartă atunci când ești în careu. Dacă încerci un șut din prima, chiar și în cazul unei pase, vei constata că îți este aproape imposibil, de vreme ce o scurtă apăsare a butonului de șut (pentru a profita de poziționarea proastă a portarului sau de lipsa marcatului) va trimite mingea spre poartă cu o viteză care ar face și un melc mândru de el însuși.

Puse toate cap la cap, FIFA 2002 este un joc de fotbal, mai aproape de simulare decât străbunii săi, dar încă departe de standardul impus cu mult timp în urmă de FIFA 99. Închei acest articol cu un ultim strigăt disperat: Unde ne sunt driblingurile?

Claude

LEVEL	Date tehnice
Titlu	FIFA 2002
Gen	Fotbal
Producător	EA Sports
Distribuitor	Electronic Arts
Ofertant	Best Distribution tel. 01-34.55505
Procesor	P 200 MHz
Memorie RAM	32 MB
Accelerare 3D	minim 4 MB
LEVEL	Nota Review
Grafică	17/20
Sunet	13/15
Gameplay	24/30
Feeling	04/05
Multiplayer	15/20
Impresie	08/10
ON-LINE	www.fifa2002.ea.com







mă și respect, motivul constituindul condițiile misterioase în care a ajuns pe insulă, dar și faptul că a apărut dintre niște ruine ale unei civilizații dispărute cu milenii în urmă. Imediat ce va ajunge în primul sat, va afla și de ce oamenii au o asemenea frică de el. Potrivit unei legende, The Chosen va apărea într-o bună zi pentru a salva lumea și toate cele... deja sunteți familiari cu genul acesta de povestiri. Zak însă se amuză copios pe baza acestei legende și intră în pielea acestui The Chosen, deși este convins că nu există. Însă în aventurile sale, fie la cererea sătenilor, fie în căutarea memoriei pierdute, se va trezi pe urmele dispărutei civilizații Joon, iar deznodământul ar fi mai bine să-l aflați singuri.

### ...și trezire...

Vi s-a părut cam scurtă povestea? Normal, fiindcă așa și este... *Evil Islands* mi s-a părut unul dintre cele mai scurte RPG-uri pe care le-am jucat vreodată și dacă nu ar fi fost câteva elemente (despre care voi scrie puțin mai încolo) aș fi terminat jocul în câteva ore. Dar n-a fost să fie așa și m-am chinuit cu acest joc săptămâni întregi, zile și nopți. *Evil Islands* este un joc greu, dificil și nu în sensul bun (a se citi complex și antrenant), ci în sensul rău (mai pe românește frustrant). Dar înainte să vă povestesc de ce mi-am făcut inimă neagră jucându-l, vreau să amintesc lucrurile care m-au făcut să merg mai departe și să nu șterg jocul după prima jumătate de oră.

## Cooperare ruso-germano-franceză pentru un... RPG

**N**u cu mult timp în urmă o astfel de colaborare ar fi fost de domeniul fantasticului, dar ca înalta deuna jocurile dovedesc că pot sparge orice bariere umane.

Rușii de la Nival Interactive și germanii de la Fishtank Interactive sub oblăduirea francezilor de la Ubi Soft Entertainment s-au dovedit foarte prolifici anul trecut.

După *Etherlords*, despre care puteți citi tot în această ediție LEVEL, cei doi producători au lansat și un RPG pe numele său *Evil Islands*.

### Amnezie...

Amnezie = pierdere parțială sau totală a memorie datorate unei boli, unui șoc psihic sau traumatism. Acesta este și diagnosticul pe care îl primește prietenul nostru Zak, eroul aventurii în care va încerca să ne arunce *Evil Islands*. Acesta tocmai se trezește dintr-un somn lung, fără să-și mai poată aduce aminte cine este, de unde vine și cum a ajuns pe acea insulă pustie și uitată de lume. Pentru că un rău nu vine niciodată singur, va constata foarte repede că locuitorii acestei insule îl privesc cu tea-



Discuție amicală între vechi „prieteni”



Uniformă de pe insula No. 2



Trecând peste faptul că am în sânger acest gen de joc, Evil Islands este o realizare extraordinară atât din punct de vedere tehnic cât și din punct de vedere gameristic. Dacă nu ar fi avut câteva elemente de-a dreptul puerile ar fi putut concura cu succes la un titlu de RPG al anului. Grafica jocului este superbă, detaliile și animațiile lăsându-te pur și simplu cu gura căscată. După cum puteai vedea și din imaginile ce însoțesc această prezentare s-a mers cu detaliul atât de mult încât poți număra zălele de pe armura personajului. În plus, poți manevra camera în orice mod dorești pentru a fi sigur că nu pierzi nici un moment acțiunea de sub control. Cel mai mult mi-a plăcut, deh – slăbiciune personală, faptul că orice modificare adusă echipamentului personajelor se putea vedea pe modelele efective din joc. I-am pus omului un coif cu coarne, apoi îl vei vedea purtând acel coif peste tot pe unde va merge, inclusiv în cutscene-urile de dialog.

Sunetul, un alt capitol important al oricărui joc de calculator, este și el bine reprezentat dacă ignori teatralitatea excesivă a dialogurilor dintre personaje. Sunetul este pozițional, în funcție de locul în care ești, poți auzi diverse creații văzându-și de treburile lor, după un anumit timp vei putea chiar să recunoști specia și numărul acestora după aceste sunete, fără să mai fie nevoie să le și vezi.

## ...la coșmar

Și vine partea de gameplay, care în mod normal ar trebui să ne acapareze în primul rând. Din păcate, în ciuda unor inovații interesante, acest aspect al jocului lasă mult de dorit. Dintre lucrurile care m-au atras amintesc două în special. În primul rând, modul de obținere a echipamentului (fizic sau magic). Ca și în alte RPG-uri poți să găsești echipament pe căile clasice, adică pe cadavrele victimelor sau cumpărând din magazin. Pe lângă aceasta însă, poți să-ți construiești propriile obiecte în cazul în care ai toate elementele la dispoziție, mai exact o matriță și toate materiile prime (piele, blănuri sau metale). Mai mult decât atât, dacă ai o sabie de bronz și ai suficient oțel pentru a-ți construi alta nouă, poți distruge sabia de bronz și pe matrița acesteia să inserezi oțelul obținând astfel o sabie de oțel. Astfel poți avea echipamente bune la un preț destul de scăzut, cu atât mai mult cu cât mare parte dintre materiile prime se găsesc din abundență.

Al doilea element care m-a surprins plăcut este posibilitatea de a îndrepta atacurile personajelor către anumite părți ale corpului inamicilor, fapt ce poate uneori face diferența dintre victorie și înfrângere. Un magician fără mâini nu prea mai este periculos (dacă ai prins ideea).

Din păcate, elementele negative (frus-

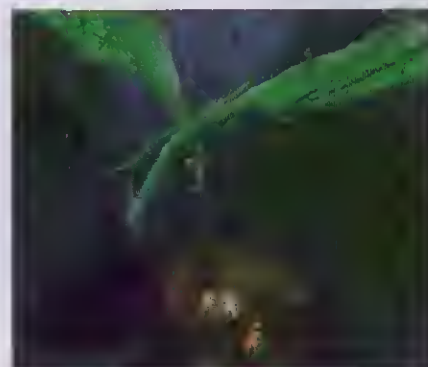


Un bodyguard care mi-a făcut zile fripte

trante) de gameplay sunt mai numeroase și mai „grele” decât cele pozitive. Prima mare bubă o constituie faptul că mult prea des se întâmplă să rămâi cu un singur quest de efectuat pentru a putea merge mai departe, dar să îți fie imposibil de realizat din cauza dificultății excesive. Mi se pare absolut anormal să-ți fie încredințat un quest, de genul ucide garda cutare pentru a-ți lua cheia și a putea evada, de vreme ce într-o luptă cu el n-ai absolut nici o șansă. Mai mult, nici în cazul unui atac mișelesc pe la spate (backstab) nu ai șanse de reușită. Singurul mod prin care am reușit acest quest a fost să salvez chiar înainte de atac și să-l repet până când Backstab-ul a fost și criticat (fapt ce indică o dependență mai mare de noroc decât de abilitatea personajului).

Și fiindcă am amintit de loviturile critice, manualul te descrie ca fiind lovituri puternice în zona capului sau a corpului, care pot cauza răni teribile, dar că șansa ca acestea să apară este destul de redusă. Atunci nu am înțeles de ce adversarii mult mai slabi decât mine reușeau lovituri critice mai puternice decât mine (de genul 150 dmg el și 30 dmg eu) și mai ales de ce oponentii virtuali reușeau serii consecutive de 3-4 lovituri critice în mod constant.

De asemeni există diferențe grotestice între situații teoretic aproape identice. De exemplu întâlnești un monstru în fața căruia nu ai nici cea mai mică șansă de succes, te retragi (normal) mai amori două-trei creaturi, faci rast de câteva puncte de experiență și câțiva galbeni. După aceea te întorci în sat, adaugi un câte un punct la skill-urile de atac și apărare, schimbi cizmele cu unele puțin mai bune și când te întorci la „monstrul cel dur” ai surpriza că-l măcelărești fără probleme, fapt ce denotă o rigiditate a



Cu un asemenea câine de pază n-ar mai trebui să am probleme

engine-ului ieșită din comun.

În ciuda tuturor acestor inconveniente, am continuat să joc. De ce? Nici eu nu știu, dar jocul are ceva care te atrage, deși dificultatea lui este concepută într-un mod brutal și artificial.

Claude

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Evil Islands
Gen	RPG
Producători	Nival Interactive Fishtank Interactive
Distribuitor	Ubi Soft Entertainment
Ofertant	Ubi Soft Romania tel. 01-2316769
Procesor	P III 450 MHz
Memorie RAM	128 MB
Accelerare 3D	minim 12 MB
LEVEL	Nota Review
Grafica	20/20
Sunet	13/15
Gameplay	20/30
Feeling	02/05
Storyline	13/20
Impresie	07/10
ON-LINE	www.evil-islands.com





# Tom Clancy's GHOST RECON



## Pe aceeași linie cu Flashpoint, poate puțin mai tactic

Otă că, de la Tom Clancy citire, am fost loviți cu un alt titlu de tactical-military strate-geah!!! Genul care mă unge la suflet în cel mai plăcut mod! Este vorba desigur despre *Ghost Recon*, produs de către cei de la Red Storm Entertainment și distribuit de UbiSoft. Un titlu care ne propune să luăm parte la un conflict armat în care avem ocazia să ne demonstrăm cali-

tățile de lider al unui mic grup de soldați de elită, dar și abilitățile de Bruce Willis, cșăpind de unul singur, sau mă rog, cu un sprijin minor din partea echipei, în funcție de situație, câteva duzini de soldați inamici.

Și pentru a înțelege mai bine situația în care suntem pur și simplu aruncați, haideți să ne legăm puțin de partea de storyline, destul de

interesantă. Se face că este anul 2008, și un grup de radicali încearcă să reconstruiască vechiul bloc sovietic, folosind mijloace militare. Amu, dacă-i vorba de ruși, pot să stea americani deoparte? Naaa!!! Unchiul Sam se decide să trimită un batalion al forțelor speciale care să asigure sprijinul său, forțelor Națiunilor Unite în operațiunile pe care acestea le desfășoară pe teritoriul fostelor republici sovietice în încercarea de a restabili ordinea.

Frumos scenariul! Tare frumos! Nu cumva să-i treacă cuiva prin cap să-l și aplice! Nu de alta, dar a mai scris domnul Tom Clancy asemenea scenariu, și s-au găsit foarte repede actorii și regizorul! (vezi: 11 septembrie...)

## D'ale jocului...

Dar mai bine să ne vedem noi de titlul nostru care, de ce să nu recunoaștem, în ciuda câtorva minusuri, reușește să impresioneze plăcut, mai ales în rândul iubitorilor genului. Misiunile jocului ne pun în situații dintre cele mai diverse, de la acțiuni în câmp deschis, pe timpul zilei, până la operațiuni de noapte într-un sat sau chiar la acțiuni urbane. Din acest punct de vedere, nu-i lipsește nimic titlului nostru. În ceea ce privește modul de joc, o analogie potrivită ar fi cea cu *Rainbow Six*. La începutul fiecărei misiuni ne vom constitui echipele cu care vom porni la luptă. Acest lucru va avea o însemnătate deosebită pentru desfășurarea misiunii, deoarece modul de control al soldaților va depinde de această fază a jocului. Tocmai de aceea, fiecare misiune trebuie minuțios analizată încă de la briefing și în funcție de situație vom constitui apoi echipele corespunzătoare. Trebuie spus că la fiecare misiune vor participa șase soldați care pot fi constituiți în maxim trei echipe (alpha, bravo, charlie). Uneori, distribuția celor șase doar în două echipe poate fi cheia succesului, deoarece simplifică foarte mult modul de control asupra soldaților.

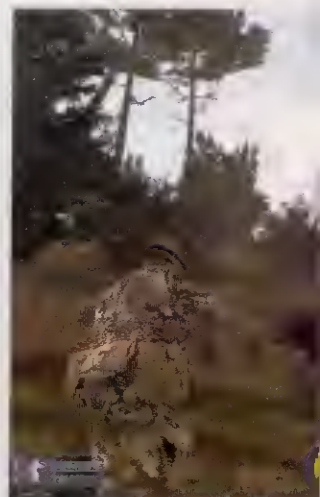
Mai trebuie menționat că fiecare dintre



Deschideți sau sparg ușa!



Camuflajul pentru asfalt funcționează !!!!!



Greu la deal cu boii mici... și Al-



băieți are o anume specialitate. Avem lunetiști, avem băieții cu mitraliere ușoare, avem geniști (cei cu explozibilul) și avem mitraliere grele, cu rol de suport pentru activitățile celorlalți membri ai echipei. Astfel

că trebuie să ținem cont și de acest aspect în momentul în care constituim echipa cu care vom porni la luptă.

Dacă după o misiune un soldat supraviețuiește, el va primi anumite puncte de experiență, pe care le vom distribui uneia dintre caracteristicile sale. În cazul în care unul sau mai mulți membri ai echipei noastre vor deceda, la următoarea misiune alți soldați se vor găsi pe lista din care noi vom putea alege componența echipei.

### ... d'ale AI-ului...

Să presupunem că am reușit să trecem cu brio peste faza legată de constituirea echipei, și intrăm în teatrul de operațiuni (ce frumos sună, parcă sunt reporter CNN). În primul rând trebuie spus că în afară de personajul pe care alegem să-l controlăm, toate celelalte vor fi preluate de AI. Și aici apare una dintre cele mai mari probleme ale jocului. Tocmai datorită AI-ului nici nu am mai insistat asupra caracteristicilor fiecărui soldat și asupra punctelor de experiență pe care le poate câștiga după o misiune. Și asta deoarece, cu sau fără acele puncte, AI-ul este la fel de slab. Nici nu opuci să te dezmeticești și te-ai și trezii că ai pierdut câte o echipă de trei soldați. Reiei misiunea, de această dată controlezi unul dintre cei trei soldați care fuseseră căsăpiți și, de unul singur, omori cinci-șase adversari. Dacă tu ai putut de unul singur, de ce nu a putut AI-ul cu trei oameni? Rămâne o mare necunoscută!

La fel de haotică este și chestia cu reîncăr-

catul misiunii, care lovește direct în realismul jocului. Și chiar dacă ar fi să ignorăm acest aspect, trebuie să vă spun că pentru a efectua operațiunea respectivă, trebuie să ieșim până

în meniul principal al jocului, de unde înaintăm vreo două-trei ecrane, până ni se oferă posibilitatea încărcării unei salvări.

### ... și d'ale graficii

Din punct de vedere al graficii *Ghost Recon* stă destul de bine. Practic, nu prea i se poate imputa nimic legat de acest aspect. Poate doar ceața care obturează vederea deranjant câteodată, dar în același timp reduce și câmpul vizual al inamicilor, astfel că șansele se păstrează egale. În rest, toate arată așa cum ar trebui să arate. Adică oamenii sunt oameni, casele - case și copaci - copaci. Serios vorbind, cu un sistem ceva mai puternic și

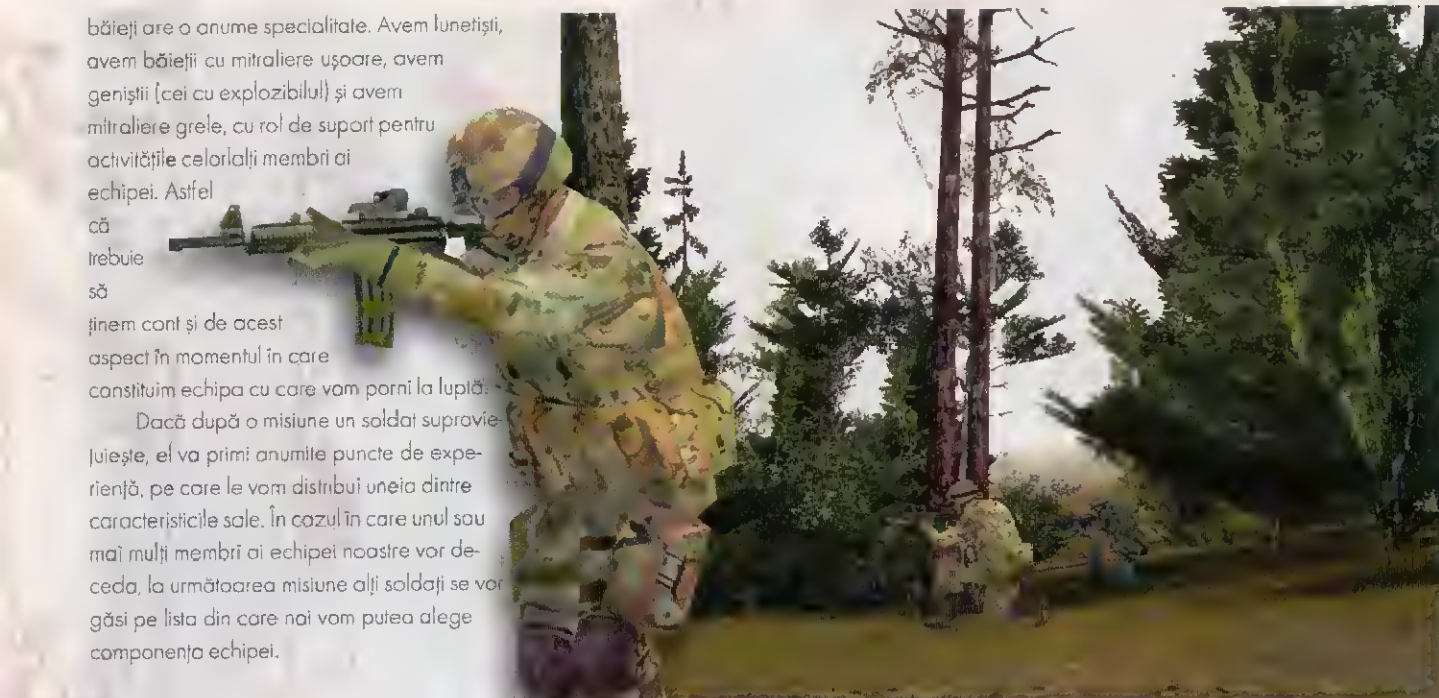
un monitor sănătos, avem o priveliște minunată înaintea ochilor.

Sunetele completează peisajul grafic într-un mod fericit. La acest capitol avem zgomote de arme, discuții prin radio ale echipei, fraze rusești ale inamicilor, ploaie, vânt, natură și din când în când câte un motor de tanc, pe care l-am lăsat la urmă pentru că uneori numai a motor de tanc nu seamănă. Dar hai că trecem cu vederea...

Multiplayer-ul este, cum era de așteptat, punctul de maximă atracție pentru pasionați, ca în cazul seriei *Delta Force*. Există mai multe modalități de joc dar, oricare ar fi aleasă, feeling-ul este mult mai puternic și distracția este asigurată, astfel că nu trebuie ratată o astfel de experiență. Una peste alta, *Ghost Recon* a devenit unul dintre jocurile mele preferate, și nu cred că sunt singurul care afirmă acest lucru.

Dr. Pepper

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Ghost Recon
Gen	FPS Tactic
Producător	Red Storm Entertainment
Distribuitor	Ubi Soft
Ofertant	Ubi Soft Romania tel. 01-2316769
Procesor	P II 450 MHz
Memorie RAM	128 MB
Accelerare 3D	minim 16 MB
LEVEL	Nota Review
Grafica	18/20
Sunet	12/15
Gameplay	25/30
Feeling	04/05
Storyline	05/10
Multiplayer	09/10
Impresie	08/10
ON-LINE	www.ghostrecon.com



Zbor pe lângă-un cuib de mitralieră





## Dedicat celor care „știu”...

**A**cum câțiva ani, RPG-ul era un gen aproape uitat. Fiecare joc ce intra în această categorie era ori prea greu, ori prea urât sau pur și simplu deloc interesant pentru a atrage atenția gamerilor. Încetul cu încetul, conceptul de RPG se ducea la vale și cine știe unde s-ar fi aflat acum toată bătaia de cap cu punctele de experiență dacă nu ar fi intervenit niște schimbări... Care schimbări purtau numele de Diablo, Fallout sau Baldur's Gate. Datorită acestor câteva jocuri geniale, ter-

menul de RPG a început să revină în vocabularul gamerilor.

Astăzi ne confruntăm cu o situație total opusă celei de acum câțiva ani. Piața este suprasaturată de RPG-uri, multe clone și puține realizări de excepție; MMORPG-urile ne sar în ochi oriunde ne-am uita și toată lumea încearcă să profite cât poate din această revenire.

Chiar dacă majoritatea titlurilor de pe piață dau dovadă de o calitate ce lasă de dorit, există și câteva excepții.

Nu multe, nu foarte cunoscute, dar jocuri în care poți regăsi adevăratul farmec al RPG-

urilor. Vorbesc aici de Summoner, Gothic, Arcanum și, desigur, *Wizardry 8*.

## Opt

Seria *Wizardry* este una dintre cele mai longevive și de succes din istoria RPG-urilor (și a jocurilor, în general, dacă stau să mă gândesc un pic). *Wizardry 8* este un joc ce a avut o istorie puțin spus zbuciumată. A fost anunțat la început pentru sfârșitul anului 1998 (!!!!), dar prin octombrie 1998 Sir-Tech (firma producătoare) a dat faliment, iar viitorul jocului a



Gărzile din oraș te pot ajuta în luptă



Vai, ce ochi frumoși!





devenit incert. Sir-Tech Canada, sau ceea ce a mai rămas din Sir-Tech, a continuat să producă jocuri (Jagged Alliance 2) și s-a ocupat și de finalizarea ultimului joc din seria Wizaridy. După ce JA2 a avut un succes financiar mai mult decât modest, Sir-Tech Canada s-a văzut ajunsa în situația de a declara și ea faliment. Din fericire, o echipă de oameni dedicați a continuat să lucreze la Wizaridy 8 și, încetul cu încetul, proiectul a ajuns la final. Datorită problemelor financiare și a fiasco-ului ultimului lor joc, cei de la Sir-Tech Canada nu au reușit să găsească un distribuitor pentru Wizaridy 8. În cele din urmă, jocul a ajuns să fie distribuit în Rusia de către Buka Entertainment, iar în restul lumii de către Electronic Boutique (un lanț de magazine dedicate produselor software și jocurilor).

Cu toate că după

ce jocul a fost finalizat, Sir-Tech Canada a rămas firmă doar cu numele, cu toate problemele și întârzierile suferite de acest joc, Wizaridy 8 se dovedește a fi unul dintre cele mai bine realizate RPG-uri din ultimii ani.

Wizaridy 8 continuă povestea din Wizaridy 7: Crusaders of the Dark Savant, unde Dark Savant reușise într-un final să pună mâna pe Astral Dominae, un obiect extrem de important ce conținea secretul vieții. În urmărirea sa pleacă cele două rase rivale, T'Rang și Umpani, precum și brații tăi aventurieri. Destinația tuturor este Dominus, o lume aflată în apropierea Cercului Cosmic, locul de baștină al Astral Dominae-ului și al Lorzilor Cosmici. Dominus devine astfel locul în care se va da bătălia finală, locul în care se vor aduna toți cei care au fost implicați în lupta pentru controlarea secretului suprem (nu vă faceți totuși griji; puteți juca liniștiți fără să aveți cea mai vagă idee despre ce s-a întâmplat în jocurile precedente).

Universul pe care se bazează Wizaridy 8 este unul puțin spus ciudat. Când am văzut pentru prima oară că se vorbește de nave spațiale și calculatoare într-un univers ce părea fantasy 100% am avut o rețineră. Recunosc că nu am jucat până acum nici un joc din serie, așa că mă simțeam pierdut într-o lume cu reguli de neînțeles. De fapt conceptul este unul alrăgător de simplu. Nu vă gândiți la o împletire a ma-

giei cu tehnologia așa cum se întâmplă în Arcanum. Nu, aici toată acea tehnologie este privită de locuitorii lumii ca pură magie. Și se potrivește de minune... Nu există o delimitare între magie și tehnologie, o pușcă și o vrajă de fireball sunt cam același lucru pentru universul din Wizaridy 8... lucruri considerate magice și privilegii cu respect și teamă de oamenii de rând.

Ca și concept de joc, Wizaridy 8 se

## „Un plus de ajutor”

Dacă ar fi să spun totul despre Wizaridy 8, nu mi-ar ajunge toată revista și știu că mulți dintre voi ar vrea să afle mai multe detalii despre joc, despre gameplay sau pur și simplu au nevoie de o mână de ajutor în legătură cu acest joc. Așa că am să vă recomand câteva site-uri ce vă pot ajuta:

[www.volberding.com/Wizaridy8/](http://www.volberding.com/Wizaridy8/)

[Wiz8Main.htm](http://Wiz8Main.htm)

[www.tgeweb.com/ironworks/wizaridy8/](http://www.tgeweb.com/ironworks/wizaridy8/)

[www.ik421.net/wizaridy/](http://www.ik421.net/wizaridy/)

[dmoz.org/Games/Video\\_Games/](http://dmoz.org/Games/Video_Games/)

[Genres/Roleplaying/Wizaridy\\_Series/](http://Genres/Roleplaying/Wizaridy_Series/)

[Wizaridy\\_8/](http://Wizaridy_8/)





Doar o parte din „descrierea” personajului

poate defini ca un RPG de școală veche. Un RPG clasic, așa cum se făceau pe vremuri, bine lucrat și detaliat la maximum. Poate vă mai aduceți aminte de Wizards&Warriors... Ei bine, R. Bradley, cel care a contribuit decisiv la succesul seriei Wizardry, a realizat acel joc. Chiar dacă mie unuia-mă plăcut Wizards&Warriors, se pare că majoritatea gamerilor l-au găsit mult prea greu și plin de bug-uri.

Așa că, dacă vă numărați printre ceea ce am numit mai sus „majoritatea gamerilor”, în să vă spun că *Wizardry 8* are foarte puține în comun cu W&W al lui R. Bradley.

## Detalii mici și mari

Primul pas pe care îl vei face în *Wizardry 8* se va concentra pe formarea unui party („echipă” cu care va trebui să duci la bun sfârșit jocul) ce va conține inițial un număr de 6 personaje, care se vor putea extinde până la 8 (este demn de remarcat faptul că, în cazul în

care ai jucat *Wizardry 7*, îți poți importa party-ul cu care ai jucat atunci).

Ai de ales în primul rând între 15 clase diferite (mage, psionic, rogue, gadgeteer etc.) și o multitudine de rase, fiecare dintre acestea fiind predispusă unei anumite „meserii”. Următoarea personalizare fiecărui personaj în parte, proces ce este strâns legat de clasă și rasă aleasă pentru acel personaj. Vă recomand să nu tratați cu ușurință această primă parte a jocului pentru că alegerile făcute acum se vor dovedi cruciale mai departe în joc. Și mai ales nu vă speriați de multitudinea de opțiuni, fiecare abilitate, rasă, armă, etc. are o mică descriere ce vă poate influența decisiv alegerea. Fani înrăiți ai RPG-urilor vor fi cu siguranță plăcut surprinși de numărul imens de opțiuni și combinații posibile.

Dezvoltarea personajelor se face, normal, pe bază de puncte de experiență ce sunt obținute de fiecare dată când ieși victorios dintr-o luptă sau rezolvi cu succes un quest. Îți poți mo-

defa personajul după bunul plac, iar dacă nu ești mulțumit de meseria pe care ai ales-o pentru unul dintre ei, o poți schimba de fiecare dată când personajul respectiv trece la un nou nivel.

În afară de cursul pe care îl imprimi tu unui personaj prin administrarea de puncte, acesta mai evoluează și prin exercițiu. De exemplu skill-ul de sabie al unui personaj va crește ori de câte ori acesta va folosi sabia sau un personaj va deveni din ce în ce mai priceput în „forțarea” ușilor cu cât își folosește mai mult acea abilitate.

Luptele din *Wizardry 8* se desfășoară pe ture, ceea ce îți permite un control sporit asupra party-ului și, implicit, a mai mare mobilitate în deciziile luate în timpul luptei. De asemenea, poți decide poziția ocupată de fiecare personaj, îți poți așeza luptătorii puternici în față și pe magii sau arcașii mai slabi în spate. Fiecare personaj are o anumită rază de atac așa că, dacă pui un luptător cu sabia undeva în spate, vei avea surpriza să constăți că acesta nu își poate lovi inamicul pentru că nu poate ajunge la el.

Luptele din joc sunt influențate ENORM de modul în care ți-ai construit echipa și fiecare personaj. Te poți trezi la mijlocul jocului că magul tău îți dă cu magia în cap pentru că nu este destul de bine antrenat pentru acea magie. Pe tot parcursul jocului luptele vor fi un fel de testare pentru a vedea dacă ți-ai îndrumat bine party-ul și ce mai trebuie schimbat, la cine, cât, când, de ce etc.

Eu unul am pornit cu stângul în joc, m-am aruncat cu capul înainte, nu m-am ocupat prea mult de creșterea personajelor mele și m-am trezit într-un final că jocul este prea greu și party-ul meu prea slab. Și dă-t și înaintea cu viteza unui melc turbat prin joc, schimbă ici și colo până când tatul a început să decurgă așa cum am vrut eu.

Jocul se dovedește a fi infernal de greu câteodată. De exemplu, te întâlnești cu câteva muște blege pe un drum de țară și din două loviturii ieși victorios. Bucuros nevoie mare mai



Niște nedumeriți...

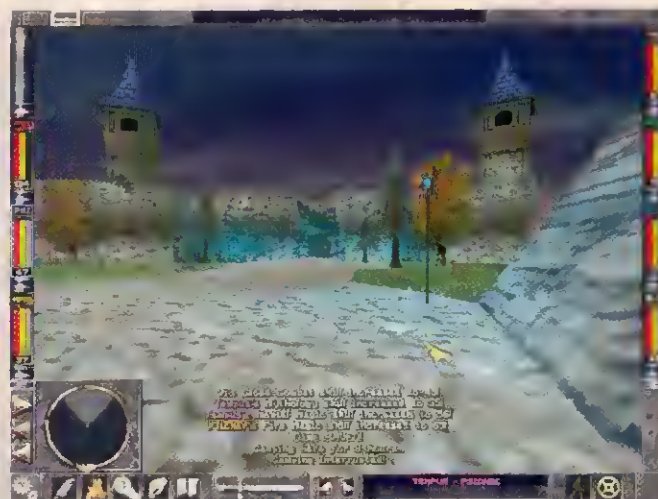


Încă un quest rezolvat!





Scoateți patinele!



Mama lui Ștefan cel Mare!!! Fănel e acasă?!

mergi doi pași și dai de 10 luptători de nivel mai mare ca tine, înarmați până în gât și care sunt gata să te facă una cu pământul. Și dacă nu ai un party bine antrenat, sa zis cu tine!

AI-ul inamicilor este devastator de bine realizat. Dau cu magii, te înconjoară, îți atacă personajele rănite sau încearcă să îți le anihileze pe cele mai puternice ca putere de foc... înțelegeți voi, genul de AI care te face să te urci pe pereți și te obligă să gândești foarte bine fiecare mișcare.

După ce îți smulgi părul din cap de câteva ori încercând să câștigi o astfel de bătălie îți vine să dai cu calculatorul de pământ dar, odată ce ai reușit să îți învingi adversarii, viața va părea dintr-o dată luminoasă și plină de bucurii... până la următoarea bătălie.

Desigur, nu se rezumă totul doar la bătălii, arme și sânge, ci mai există și niște lucruri minunate numite quest-uri ce îți pot da mai multe puncte de experiență decât cinci lupte la un loc.

Lucrul cel mai important la Wizardry 8 este faptul că jocul este neliniar, așa că poți să rezolvi o problemă fie prin luptă, fie prin metode alternative. Și există un număr impresionant de combinații pentru că totul depinde de ce personaje ai în echipă, de ce fel de rase și clase sunt acestea, de câtă experiență ai acumulat, ce quest-uri ai mai rezolvat, pe unde ai mai fost înainte și ce item-uri ai mai strâns. Pe scurt, o libertate de mișcare cum nu am

funcție de tabăra pe care ai ales-o în WZ.

Că tot veni vorba de Fallout 2... Numărul imens de opțiuni disponibile, complexitatea jocului și atenția pe care trebuie să o acorzi fiecărui detaliu face din Wizardry 8 singurul joc care reușește să se apropie de ceea ce a realizat Fallout-ul. Și asta înseamnă enorm, având în vedere că Fallout reprezintă și astăzi pentru mulți standardul în ceea ce privește RPG-urile.

## Fie noapte, fie zi/ Eu mă joc cu Wizardry

Chiar dacă jocul a fost în producție de acum câțiva ani buni, engine-ul grafic folosit este unul ce surprinde prin calitatea sa. Nu e foarte performant, dar își face treaba cu brio. În plus, unele locații ale jocului sunt absolut demențial gândite și reușesc să te impresioneze prin ingeniozitatea de care au dat dovadă level designerii din spatele jocului. Personajele din joc sunt foarte bine construite, se mișcă foarte natural și poți vedea efectele bătăliilor asupra lor (tăieturi, ochi învinețiți, bătăături în palme).

Muzica este diferită pentru fiecare locație în parte

și este foarte bine aleasă. Dar ceea ce reușește să impresioneze în ceea ce privește partea audio sunt vocile personajelor. Practic, jumătate din atmosfera jocului este dată de acestea. Sunt atât de reale și sunt folosite atât de bine încât completează cu brio personalitatea fiecărui personaj întâlnit în joc. Plus că te vei atașa cu mai multă ușurință de party-ul tău din momentul în care îi vei auzi conversând.

Wizardry 8 este un joc extrem de aităgător și care te va face să îți petreci zile și nopți alături de el. Este un joc care, datorită cantității absolut impresionante de opțiuni, poate fi jucat de mai multe ori fără a repeta același traseu sau aceleași alegeri. Este un joc complex, dificil dar atrăgător, atmosferic și foarte, foarte acapant.

Genul de joc care te face să uiei de tot și de toate... Cei care sunt obișnuiți să mănânce RPG-uri pe pâine vor avea de acum un nou subiect de discuții, iar ceilalți ar fi bine să învețe cum să împrăști niște puncte de experiență pentru că Wizardry 8 este deja un clasic ce nu ar trebui ratat de nimeni.

Mitza



mai văzut de la Fallout 2 încoace.

La un moment dat în joc va trebui să alegi între cele două toberne: T'Rang și Umpani, și jocul va urma un curs diferit pentru anbele facțiuni, iar dacă ai importat un party din Wizardry 7, jocul va începe diferit în

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Wizardry 8
Gen	RPG
Producător	Sir-Tech Canada
Distribuitor	Electronic Boutique
Ofertant	N/A
Procesor	P II 233 MHz
Memorie RAM	64 MB
Accelerare 3D	minim 8 MB
LEVEL	Nota Review
Grafică	16/20
Sunet	15/15
Gameplay	29/30
Feeling	05/05
Storyline	19/20
Impresie	10/10
ON-LINE	www.wizardry8.com







## Pe ultima sută de metri, Heroes III și 1/2

**D**esigur, majoritatea dintre voi, FANaticii Heroes, sunteți conștienți de faptul că Heroes IV este programat pentru lansare luna aceasta. Știu că nerăbdarea este mare, știu că jucați seria Heroes de ani de zile (eu joc de 5 ani) și știu că vă întrebați ce caută acum un nou articol de *Heroes III* în paginile revistei. Ei bine, un colectiv alcătuit în cea mai mare parte din ruși specialiști în Heroes III s-a gândit să creeze un fel de preview pentru Heroes IV, un hibrid care să ne mai țină un pic ocupați. Mă rog, „un pic” este probabil prea superficial spus, deoarece pentru acest add-on veți avea nevoie de ceva mai mult timp și, cel mai important, de nervi de oțel. Înainte de a intra în omănunte, a să fac o comparație referitoare la stilul de joc, pentru *In the Wake of Gods*. Mulți dintre voi, probabil, ascultă Metallica. Cu siguranță vă aduceți aminte că acum câțiva ani trupa a abordat brusc un stil diferit de ceea ce a avut înainte, alăt de diferit încât

au fost nevoiți să se tundă (albumul Load). A fost mare scandal în lumea fanilor, unora le-a plăcut, altora nu, că Metallica nu mai e ce a fost, că nu mă mai interesează, că... Cu timpul însă, a început să placă, fanii și-au revenit la normal și au spus că da, Metallica e tot Metallica, iar stilul trebuia să se schimbe deoarece vremurile se schimbă. Cam așa și cu noul expansion. Stilul este oarecum diferit de clasicul Heroes, dar poate este o schimbare benefică, una care trebuia să se întâmple pentru a deveni încă o dată un joc cum nu s-a mai făcut vreodată.

### Heroes III și 1/2

De ce „și 1/2”? Nu știu. Probabil că echipa rusească e mai bine informată decât noi în ceea ce privește Heroes IV și s-au gândit să ne protejeze inimile de șacul pe care îl vom avea la apariție. Sau, pur și simplu au allat

câte ceva din ce va avea Heroes IV, au făcut rast de câteva imagini și le-au adaptat la Heroes III. Oricum, asta rămâne de văzut. Să vedem acum care sunt diferențele față de Restoration of Eorhia și add-on pack-urile ulterioare (Armageddon Blade și Shadow of Death). Cea mai mare și mai mare esle aceea că nu prea mai averii de-a face cu o strategie pură turn-based. Heroes III este acum un quest cu elemente de strategie turn-based. Și nu vă speriați. Rămân luptele, iar în scenariii și multiplayer veți avea castele și veți putea reaborda stilul clasic de joc. În campanii însă veți fi un pic șocați. În primul rând, eroul nu mai are neapărat nevoie de un castel sau de o garnizoană. Veți putea umbla pe harță și cu armata de o singură unitate fără să mai aveți grija castelului, bineînțeles dacă cel ce au creat companiile vor asta. Hărțile sunt împânzite cu tot felul de puzzle-uri care trebuie rezolvate înainte de a trece la următoarea secțiune de harță sau la următoarea misiune.



Așa începe primul scenariu făcut pentru WOG.

Veți discuta cu monștrii, veți găsi tot felul de artefacte, veți avea aliați care vă vor însoți, veți fi puși în situații care vor părea imposibil de rezolvat, nervii vă vor lăsa, creatorii ruși vor avea accese de suhij ce vor necesita intervenire în serviciul de urgență etc. Deocamdată nu suni gata decât trei campanii, dar o să mai apară încă trei, cât de curând. Sincer, trei campanii suni mai mult decât suficiente pentru o lună, două de joc.



În traducere „Obiect inutil din Heroes IV”. Fără comentarii.



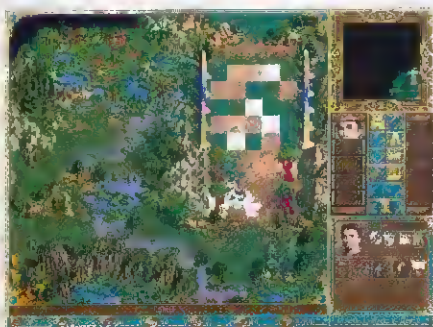
Așa arată un oraș în Wog.



## Noutăți

Secțiunea de noutăți este mare. O mulțime de îmbunătățiri au fost aduse, de la grafică până la monștri și artefacte. Referindu-ne la grafică, primul lucru care sare în ochi este vântul care bate printre arborii de pe hartă. Efectul vizual este foarte plăcut și dă impresia de mai mult dinamism. Apoi, o grămadă de obiecte noi, majoritatea fără funcție, dar care pot face aproape orice dacă știi să folosești scripturile ERM (de care voi vorbi ceva mai târziu). Au fost adăugați o serie de monștri noi, vreo 14, unii cu caracteristici foarte interesante, ca de exemplu emisorii (cresc atac-ul, defense-ul, spellpower-ul sau knowledge-ul cu valori între 1 și 3 în fiecare săptămână).

Avem noi monștri de nivel opt care vor putea fi recrutați numai dacă aveți sub control clădirea specifică. Aceasta va fi situată pe hartă și va trebui să luptați pentru ea cu alți monștri de nivel opt. Ulterior, acești monștri se pot recruta numai dacă aveți construită clădirea pentru nivelul șapte, și doar unul de castel pe săptămână. Adică, dacă aveți două castele și ambele au nivelul șapte construit, veți putea recruta 2 monștri de nivel 8 ș.a.m.d. Aceștia sunt: Supreme Archangel, Diamond Dragon, Lord of Thunder, Antichrist, Blood Dragon, Darkness Dragon, Ghost Behemoth, Hell Hydra, Sacred Phoenix.



**E ușor de trecut dincolo. Trebuie numai să faceți o linie cu același relief.**



**Monștri noi: ghosts. Nu că ar conta în lupta de față.**

## Alte noutăți

Noi caracteristici speciale au fost aduse eroilor, care pot acum transforma porțiuni de hartă explorate în porțiuni neexplorate (Veil of



**Din farmacia rusească**

Darkness) sau pot reconstrui orașele cum vor (Builder). Apropos de reconstruirea orașelar, în WOG acestea pot fi demolate și apoi reconstruite. Un eroi fără specialitatea Builder poate reconstrui un oraș de tipul celui care a fost sau de tipul de oraș de care aparține. Dacă are această specialitate, el va putea reconstrui orice tip de oraș. Pentru a învăța cum se demolează și se reconstruiește, vă recomand sincer să parcurgeți tutorialul. El vă va explica și cum să lăsați trupe oriunde doriți pe hartă. Încă un lucru care ajută mult este posibilitatea ca, în cazul în care întâlniți monștri ce dorec să vă însoțească și nu mai aveți loc în ormată, să dați „dismiss” unei trupe și să o luați pe cea de pe hartă. Foarte interesantă a fost și ideea cu turnurile de apărare. Acum, acestea câștigă experiență în luptă după o grilă fixă, care se concretizează apoi în mai mult damage pentru trupele adverse. Evident, această experiență se pierde dacă eroul rămâne fără castel. O altă găselniță este și cea cu binecuvântările și blestemele de care puteți face rost la Sfinx. Dacă răspundeți corect la mistică întrebare, veți fi binecuvântați, iar dacă nu, blestemați, ceea ce vă va aduce de la câștiguri săptămânale de aur sau alte bonusuri până la imposibilitatea de a vizita o clădire sau de a achiziționa un monstru pentru o perioadă de timp (în cazul blestemelor).

## ERM script și puzzle-uri

Că tot am amintit de acesta, este vorba de un editor special cu care puteți introduce în hărți obiecte noi, puteți personaliza eraii, puteți crea diferite evenimente, modifica aproximativ tot ce vă trece prin cap. Kit-ul de

WOG conține și acest editor împreună cu un manual suficient de detaliat pentru a învăța rapid cum se procedează. Exemplul cel mai concludent pentru posibilitățile pe care le oferă această facilități sunt campaniile. Cu răbdare și multă imaginație puteți crea adevărate opere de artă, folosind orice fel de obiecte. Creatorii campaniilor merită tot respectul deoarece au depus o muncă enormă ce se concretizează în puzzle-uri, care cer un IQ destul de ridicat. Totuși, în timp ce jucam m-am gândit și la faptul că WOG este cel mai pe față „mișto” la adresa noastră, Heroes III, Heroes IV, națiunea rusă și TBS-uri în general (întru edificare a se vedea screenshot-urile aferente). Jucati-l și o să simțiți pe pielea voastră.

Locke

P.S. Dacă vă blocați undeva, nu disperați ca mine. Continuați să căutați soluția o săptămână, dauă și când nu mai puteți întrebați-mă. Forumul e deschis. Că tot a venit vorba, expansion-ul este pe CD-ul LEVEL. Have fun!



**În cazul în care nu s-a înțeles.**

LEVEL	Date tehnice
Titlu	Heroes III: In the Wake of Gods
Gen	Quest TBS
Producător	New Life of Heroes





# Rally

## CHAMPIONSHIP

### Raliu pe toate monitoarele

După Seven Kingdoms: Ancient Adversaries, LEVEL vă oferă acum, pentru a pune bazele unei adevărate colecții, un nou joc clasic (fie-mi iertat paradoxul...): *International Rally Championship*, care este urmarea unui alt rally-sim extrem de îndrăgit la vremea lui, și anume NetQ Rally, primul de acest gen care s-a impus cu adevărat și a rămas în istoria jocurilor. Așadar, *International Rally Championship* este, într-un fel, NetQ Rally, cu unele modificări, desigur.

În primul rând, grafica, renderizată înainte exclusiv software, oferă acum suport pentru accelerare 3D pe 16 biți, ceea ce duce la dispariția „pixelării” și la un gameplay fluent, chiar și pe sisteme mai puțin puternice, de genul P200 MHz cu un Voodoo Banshee instalat (ba chiar și mai slab). Așadar, pentru *International Rally Championship* nu mai trebuie să vă faceți nici un fel de probleme legate de cerințele minime.

### Detaliile

*International Rally Championship* vă va purta prin diferite medii, toate locuri bune pentru raliuri: Finlanda, America Latină, Marea Britanie, China, Italia, fiecare cu drumuri pline de bălți și hopuri. Condițiile meteo variază și ele, de la cer senin la ceață și ninsoare abundentă, asta desigur dacă nu vă aflați undeva în deșert, sub un cer senin pe care, conform bunei tradiții a mai tuturor simulatoarelor auto, plutesc baloane lângă baloane.

Deși IRC (core, desigur, n-are nimic de-a face cu mIRC - pentru cei care încă își fac probleme) se dorește un rally sim, totuși gameplay-ul se apropie mai mult de jocurile arcade, dat fiind că fizica jocului nu este dintre cele mai realiste. Totuși, asta nu înseamnă că o izbitură frontală cu un perete nu va avea efecte. Ba din contră, chiar dacă mașina nu se va distruge, va

face măcar o piruetă de toată frumusețea. În plus, senzația de viteză oferită de joc este demențială. Pe sistemele mai puternice frământarea crește simțitor, ceea ce duce la viteze amețitoare, psihedelize. Cursele sunt tensionate, fie că sunt time trial (contra cronometru), fie că sunt în modul championship (în care jucătorul trebuie să



În situația asta n-ar strica să aveți cauciucuri de iarnă.

obține un timp cât mai bun, pentru a avansa la stadiul următor).

Printre mașinile pe care *International Rally Championship* vi le pune la dispoziție se numără Subaru Impreza WRC (fără de care un rally sim e puțin handicapat... sau pur și simplu nu e), Renault Maxi Megane, Škoda Felicia, Volkswagen Golf GTI 16V, Mitsubishi Lancer Evolution etc. Oricare poate fi aleasă, cu schimbător automat sau manual.

Toate ca toate, însă punctul forte al lui *International Rally Championship* este, poate, faptul că, în postura de urmaș demn al lui NetQ Rally, IRC permite jocul în multiplayer, prin LAN/IPX sau cablu serial. După ce a fost ales modul de joc și mașina, voi și încă 7 prieteni puteți concura pe oricare din traseele puse la dispoziție.

Concluzia: LEVEL contribuie pentru a doua oară la colecția voastră de jocuri clasice, de data aceasta cu un rally-sim.

Game on!

Mike

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	International Rally Championship
Gen	Rally Sim
Producător	Magnetic Fields
Distribuitoar	Actualize (Euromedia)
Ofertant	LEVEL
Procesor	P 166 MHz
Memorie RAM	16 MB (recom. 32 MB)
Accelerare 3D	opțional
ON-LINE	N/A



Salon auto accidental...

### Colecția continuă!

**Heroes of Might and Magic II - The Succession Wars**

LEVEL martie 2002

Magic battles await you!





CD  
MC  
DVD  
manufacturing  
is on firm ground

[Quality] [Reliability] [Experience]

# CD, MC, DVD manufacturing



**VTCO VIDEOTON**  
Compact Disc Factory Ltd.

H-1041 Székesfehérvár, Pf. 175. Tel: +36-22-533-571. Fax: +36-22-533-566. E-mail: vted@vtcd.hu Internet: www.vtcd.hu





## Ce să faceți și ce să nu faceți când vă aventurați pe aceste insule...

**D**ragii mei, dacă ați ajuns să citiți acest material înseamnă că ați încercat pe pielea voastră ce înseamnă să jucați *Evil Islands*. Așa că nu am de gând să prelungesc această introducere mai mult decât este necesar și o să trec direct în a vă împărtăși câteva trucuri care să vă facă drumul mai ușor pe parcursul jocului.

### Privire de ansamblu

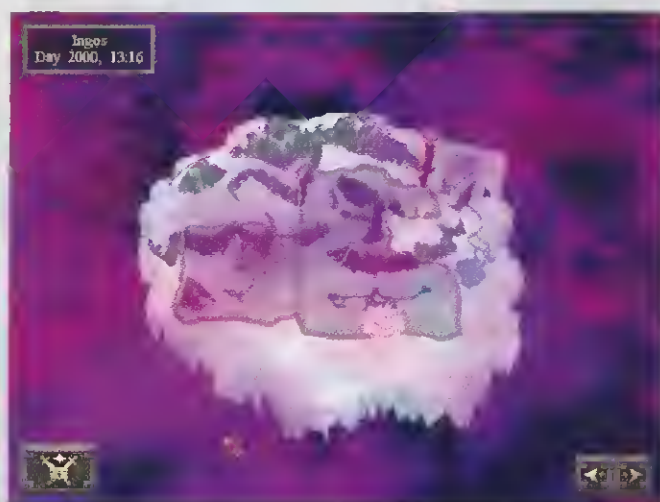
*Evil Islands*, ca orice RPG clasic, și-a conceput intriga și acțiunea în jurul unor quest-uri ce-ți vor fi înmânate de către diverse personaje și care constau fie în obținerea unui artefact, fie

în uciderea cuiva. De vreme ce grupul de eroi poate conține doar trei personaje, este recomandabil ca acesta să fie alcătuit din: 1 mag, 1 arcaș și 1 luptător, situație ideală care nu prea poate fi obținută ușor în *Evil Islands*, caz în care este bine să optați pentru 1 mag-arcaș și 2 luptători. Indiferent de combinația de clase a eroilor tăi, în nici un caz să nu pleci în acțiune fără să te asiguri că doi dintre aceștia pot folosi cu succes magia Heal. În condițiile în care adversarii au un talent deosebit de a te surprinde cu lovituri „critice” încă de la primul schimb de amabilități, posibilitatea de a vindeca rănille rapid cu ajutorul a două personaje devine un factor vital.

Pe lângă cele menționate mai sus va mai trebui să respectați câteva reguli, din păcate destul de stricte. *Evil Islands* este un joc în care rareori este loc de greșală, oricât de mică ar fi aceasta. În primul rând, în peregrinările voastre, asigurați-vă că nu vă văd decât personajele pe care doriți să le anihilați. Din momentul în care un adversar v-a văzut, nu mai aveți altă șansă decât să stați să luptați până când unul dintre voi va ieși învingător. Acesta este unul dintre marile bug-uri ale engine-ului. Indiferent unde se află adversarul, indiferent dacă mai ești sau nu în raza lui de vedere, din momentul în care l-a văzut o dată va ști mereu unde ești pe hartă și va căuta constant o cale prin care să te ajungă și să te extermine. Astfel se poate ajunge în situații ingrate în care, fără să-ți dai seama ai fost văzut de vreun monstru de pe celălalt mal al râului și, deși te miști și n-ai nici



Nu uita să-ți upgradezi echipamentul cu orice ocazie



Dacă o zonă de hartă este gri, înseamnă că poți sări peste ea.





**Unul dintre cele mai bune echipamente din joc**

cea mai mică intenție de a trece pe malul celălalt, poți avea surpriza de a te trezi cu acel monstru pe cap la minute bune, după ce te-a văzut prima dată. Și când acel monstru mai este și unul de neînvins, mai că-ți vine să sfârșim tastatura de ciudă că ai pierdut vreo 2-3 ore de joc degeaba.

Există o posibilitate de a scăpa de acești monștri, dar este atât de complicată și anevoioasă încât rareori merită efortul. Dacă, mi-ați ascultat sfatul și aveți două personaje cu Heal, luați-le pe acestea și duceți-le mult în spate (având grijă tatuii ca al treilea personaj, de preferință luptătorul, să rămână în raza lor de vindecare). După aceea aduceți și al treilea personaj în apropierea lor, având grijă să rămână totuși constant între monstru și healeri. Cât timp acesta aleargă către cei doi, folosiți healeri pentru a-i reface sănătatea pierdută în atacurile monstrului. Lăsați personajele pe defensiv, nu le implicați în luptă pentru a păstra Stamina doar pentru alergat și vindecat. Repetați acest ciclu până când ajungeți la ieșirea din acea horă și atunci sunteți scăpați.

Unele questuri vă vor obliga să furați de la sau să vă sirecurați printre adversari deosebit de puternici, în fața cărora n-ați avea nici cea mai mică șansă.

Din păcate, în aceste cazuri cea mai mică eroare înseamnă moarte sigură, de aceea vă recomand să salvați înainte de a trece la acțiunea propriu-zisă. Dacă trebuie să vă strecurați printre gârziile ce păzesc o intrare sau un pod, așteptați miezul nopții, aliniați-vă personajele unul în spatele celuilalt exact pe linia de mijloc dintre gârzi și traversați lăraș și cu mare grijă. Cea mai mică deviere spre stânga sau spre dreapta vă va introduce în câmpul vizual al gârziilor.

Treaba cu furatul este și mai delicată, deoarece nu numai că nu trebuie să-ți deconspiri prezența, dar mai trebuie și să te apropii foarte mult de personajul vizat. Pentru aceasta va trebui să aștepti un pic și să studiezi zona ca și ritualul personajului respectiv. Dacă stă pe loc, treaba e simplă. Te apropii târâș din spate, furi și dispari din zonă cât mai repede posibil. Dacă se mișcă va trebui să descoperi momentul în care stă nemișcat cel mai mult timp, cât să



**Clasic: Luptătorul la grămadă, Arcașul și Magul în linia a doua**

te poți apropia de el pe nesimțite, dar și în care nu mai este nimeni prin preajmă care să te poată vedea și declanșa alarma.

## Luptele

În momentul în care ai depistat un adversar, dacă ai posibilitatea să te apropii de el tiptil, nu ezita să o faci. Un backstab poate înclina considerabil balanța în favoarea ta, mai ales în cazul unor oponenti puternici. Dacă mai ai și norocul să fie o lovitură critică ai scăpat ieftin. Înainte de a declanșa un astfel de atac asigură-te că toate personajele tale sunt în mod defensiv, altfel, în momentul în care Zak va începe backstab-ul, riști ca și ceilalți eroi să atace și să-și strice elementul surpriză.

Luptele cu fighteri sunt în principiu simple și nu cred să aveți probleme la acest capitol. Doar să fii atenți la seriile de lovituri critice și să fii mereu pregătiți să vindecați sau să retrageți din luptă personajul cel mai afectat. Folosiți fără ezitare și constant o armă cu Weakness.

Luptele cu arcașii presupun însă câteva elemente inedite de tactică. Alul acestora este destul de bun și vor face tot posibilul să păstreze o distanță respectabilă față de personajele tale. Ori de câte ori vei încerca să te apropii cu luptătorii de ei vor fugi și dacă nu îi prinzi în colț vei avea ceva de furcă. În acest caz, setează-ți personajele pe fugă astfel încât să urmărească fără încetare adversarul. Mare grijă însă, să nu nimeriți peste vreun alt grup de monștri. Cea mai eficientă metodă de a elimina arcașii este să pui luptătorul pe defensiv ca momeală în prima linie. Arcașii vor trage în el și vor sta cuminiți într-un loc. Astfel ei pot fi eliminați ușor de arcaș sau de mag (atunci când nu este nevoie să vindecă luptătorul). Nu strică să vă

direcționați atacurile către picioare (pentru a-i împiedica să fugă) sau către mâini (pentru a le micșora frecvența atacurilor).

Luptele cu magii sunt poate cele mai simple. Bazându-se prea mult pe forța magiei lor, aceștia nu fug, astfel încât pot fi eliminați ușor de luptători (cu atât mai mult cu cât sunt foarte vulnerabili). Singurii care pot pune probleme sunt cei care folosesc Fire Wall. În acest caz pune personajele pe fugă și atacă cu toate. Utilizează des pauza de luptă, deoarece va trebui să își scoți constant luptătorii din foc. Magul ține la distanță pentru a nu intra în vizorul adversarului și direcționează toate atacurile către mână.

În speranța că toate aceste mici indicații vă vor ajuta să scăpați de multe frustrări, închei aici nu înainte de o vă aminti să luați cu voi o magie Fireworks și o magie ??? atunci când veți pleca în ultimul quest (Portal).

**Claude**



**Prima întâlnire cu Marele Magician**



# Locke's Game Universe

Bună ziua la toată lumea. Iată că sunt următorul pe listă, așa că o să vă zic și eu care-i treaba, chiar dacă perioada de timp de când scriu la LEVEL este relativ scurtă. Trebuie să vă spun, în primul rând, că faptul de a lucra ca redactor a reprezentat un fel de vis de-al meu de pe vremea când la noi în țară apărea celebra revistă în format mai mult de ziar, Hobbit, de când pirateria jocurilor era ceva absolut legal și cumpăram jocuri pentru Spectrum de pe TVR, de când eram îndrăgostit de tipa care mi-a rupt degetele cu a coadă de mătura pentru că i-am stricat mașina de bărbierit, de când soarele răsărea dinspre asfințit și lumea credea că acolo-i estul și de când iarba creștea invers și fugeam desculț printre rădăcini.

## Imediat după Revoluție

Dat fiind faptul că provin dintr-o zonă mai izolată, montană, în care și programele TV ajungeau cu o zi mai târziu, nu am reușit eu să am prea multe numere din Hobbit. Dar credeți-mă, pe puținele pe care am pus mâna le-am citit de le mai știu și acum pe de rost. În două dintre ele era tratat foarte amănunțit celebrul Elite, care, de altfel, a fost foarte mult timp în fruntea topurilor Spectrum. Am nenorocit jocul ăsta timp de un an și am vrut neapărat să-l termin, dar nu am reușit nicicum. Dacă vă mai aduceți aminte, trebuia să treci prin 6 galaxii posibile, să faci comerț cât încapi și să lupți ca un leu ca să-ți aperi investiția. Apoi, urma să fi contactat de un negustor care să-ți dea sarcina de a găsi nu știu ce prototip de navă care dispăruse și, după ce o găseai, se întâmpla ceva și terminai jocul. Până aici am ajuns și eu. Am căutat prototipul ăla o jumătate de an în timp real și n-am găsit nimic. Așa că am renunțat plin de frustrare la cariera mea de „elite fighter” și m-am oaxat pe altceva. Dai, aprupo, primul contact pe care l-am avut cu o sursă de jocuri a fost sala de jocuri, după care, în urmă cu vreo 11 ani,



Prince of Persia. Primul contact cu PC-ul

bunica și-a vândut televizorul și mi-a luat mie celebrul HC91. Vreau să vă spun că am tremurat 3 zile de emoție că am așa ceva, încât tata deja își făcea socoteala să mă ducă pe la Eminescu (spitalul de neuropsihiatrie din Brașov) de rușinea vecinilor. Bunica, însă, l-a liniștit pe tati zicându-le că o să mă satur în trei luni și de ăsta pentru că nu-i decât o claviatură și, dacă nu, oricum e mai frumos la Sinaia pentru că ăia fac terapie cu muzică. Sincer vă spun,

m-am jucat pe HC ani de zile, chiar prea mulți și o să înțelegeți și de ce.

## 2,5 ani după Revoluție

În afară de Elite, m-am distrat cu Never Earth, Nigel Mansell's F1, Fist, Star Wars, Turbo, Krackout (scuze), Ceylon și multe, multe altele în număr de vreo 250 (pe care le mai am încă). În vara anului 1992-1993, cel mai bun prieten



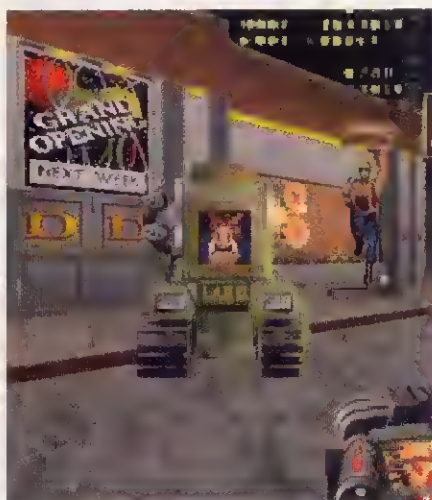
<b>Titlu:</b>	Inițial Sebi, mai târziu Locke, datorită lui Demostene. Prescurtare: Băi GEN-unchi
<b>Gen:</b>	The all mighty God
<b>Producător:</b>	2 milioane ani î.H., plus încă ceva...
<b>Data apariției:</b>	Mărimea NU cântăzâ!
<b>Procesor:</b>	când nu se joacă
<b>Memorie:</b>	Athlon XP 1700+, 120GB HDD, 512 MB RAM, GeForce3 Ti 500,
<b>Cerințe minime:</b>	Creative Audigy SB Pro, 17" TFT LCD, etc.

<b>NOTA:</b>	
<b>Look:</b>	păi, uită-te!
<b>Sunet:</b>	taci, măi, că-ți sperii peștii

<b>Gameplay:</b>	user (not so) friendly, case sensitive, etc.
<b>Feeling:</b>	țânțarii ăstia!
<b>Impresie:</b>	și mai ce?



al meu a avut șansa să-și achiziționeze cu vreo 800 000 lei un 80386. Le văzusem pe la televizor, le văzusem la reprezentanța IBM din Brașov și tot nu-mi venea a crede. Domnule, era extraordinar. Aveai unitate de 5,25", aveai harddisk, aveai monitor color, dar din păcate, în prima fază, prietenul respectiv nu a avut mouse. Am jucat, normal, Prince of Persia, care mi-a plăcut, dar parcă nu mă satisfăcea chiar cum trebuie. Lipsea ceva. De dimineața până dimineața eram numai la prietenul meu, mai ales după ce și-a cumpărat și mouse și am dat de Dune 2. Ei bine, jocul ăsta m-a satisfăcut total. Locuind, cum v-am spus, la țară, aveam foarte mult de lucru în gospodărie. Ca urmare am intrat în conflict cu forurile superioare din cauza timpului pierdut în fața monitorului și, pentru o vreme, m-am retras deznădăjduit în fața HC-ului meu de acasă. Părinții mei nici nu vroiau să audă de achiziționarea unui PC pe care îl considerau pierdere de vreme. Vreau totuși să vă spun că, pe lângă jocuri, jumătate din timp îl foloseam pentru programare în toate limbajele pe care puneam mâna. Inițial Basic, apoi Logo, asamblare cu Gens 4, Beta Basic, Qbasic, GWBasic, Turba Basic și mai târziu Pascal, Turba Pascal,



Cu Duke viața părea mai ușoară...

chiar Fortran și foarte târziu, în fine, C/C++. În concluzie, după patru ani de liceu de Matematică-Fizică, în care nu am avut acces decât la HC, la



Strategia strategiilor



Mentorul meu spiritual: Lo Wang

386-le prietenului meu și la calculatorul de la liceu pe care l-am folosit pentru revista liceului, m-am trezit în situația de a da la facultate și un mare frustrat pe tema jocurilor (crăpam când le vedeam la televizor). Dată fiind natura mea axată oarecum spre informatică, am dat la Timișoara la Medicină (mai exact, Stomatologie) și am mai și intrat. Trebuie să vă spun că am fost disperat o perioadă de timp, până când...

## 6,5 ani după Revoluție

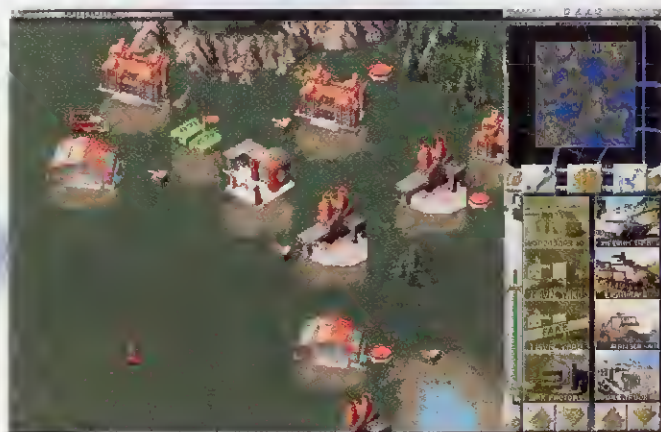
...până când, datorită unei foarte bune prietene și colegă de facultate, am ajuns să-i cunosc pe mentorii mei în materie de jocuri și PC în general – studenții de la Automatică și Calculatoare. Sincer, a fost cea mai frumoasă perioadă din viața mea. M-au primit în rândurile lor, mi-au permis să le folosesc PC-urile și mi-au devenit cei mai buni prieteni, fără să ceară nimic în schimb. Atunci am devenit și eu un adevărat gamer. Am început cu C&C, apoi C&C Red Alert pe care l-am terminat, dar la care luam o bătaie în multiplayer de nu mă vedeam. Au urmat simulatoarele de zbor, în primul rând Retal, apoi F18 și multe altele, inclusiv Comanche 1 și 2, precum și varianta rusească a lui. Cel mai greu mi s-a părut, fără îndoială, SU-27, pe care am stat foarte mult timp. Bineînțeles, și la ăsta luam bătaie cât încăpea când jucam în serial (nu aveam noi plăci de rețea), pentru că soarta făcuse ca unul dintre

prietenii mei să aibă unchiul pilot de antrenament și vă dați seama... Următorul pas a fost către simulatoarele auto. Mai văzusem eu unele pe 386, pe care le-am jucat destul de mult, dar când am dat de GP2 am jucat până la autodistrugere. Ajunsesem la un moment dat aproape să ating recordurile de timp reale, atât de



Să fie teroarea din adâncuri?

mult timp am rupt tastatura. Fiind pasionat de motocicletă, am tot căutat un joc de genul ăsta, pe care, până la urmă, l-am găsit băieții în persoana lui Moio Racer. Și pe ăsta l-am nenorăcit o perioadă de timp destul de lungă, chiar dacă eram adeptul realismului, iar acesta era întruchiparea



Teroarea roșie





Moto Racer. Cel mai arcade joc cu motociclete



Jocul acesta a fost creat pentru mine. Heroes II



Apocalipsă și extraterestri

jocului arcade. Au urmat FPS-urile, începând cu Duke Nukem, pe care l-am gătit în toate variantele, Shadow Warrior, Quake și un shooter foarte puțin cunoscut la noi, Chasm, care a meritat într-adevăr efortul. Evident, nici aici nu au lipsit confruntările în multiplayer, care mi-au ocupat nopțile și sesiunile. În acest moment am făcut cunoștință cu jocurile ce se potriveau ca piesele de șah în mâna lui Kasparov, cu inima mea de gamer: TBS-urile.

## 7,5 ani de la Revoluție

Trebuie să recunosc că la bază am fost și voi rămâne un TBS-ist nebun. Am început cu Warlords, toate versiunile, dar căruia simțeam că-i lipsește ceva. Nu am știut exact ce până când unul dintre prietenii mei a făcut rost de Heroes of

Might and Magic II. Ciudat, dar inițial nu mi-a plăcut. Totuși, am continuat să joc și, până la urmă, am ajuns să fiu înnebunit de el. A fost practic un fenomen. Majoritatea prietenilor mei și prietenilor prietenilor mei au început să-l joace, până când s-a ajuns la compionate și clasamente și altele mai urâte. Practic, se împlinesc 5 ani de când jocul ăsta îmi domină existența. El și încă unul de care vă voi spune un pic mai târziu.

A apărut apoi Heroes III, dar parcă nu avea același feeling. Am auzit pe cineva care se mira cum de un prieten al său a reușit să joace Heroes II trei luni încontinuu. Cu riscul de a fi considerat bolnav, vă spun că am jucat Heroes II și celălalt joc de care vă voi spune, timp de 4 ani de zile, non-stop. Personal, mi s-a părut cel mai deștept joc de strategie creat vreodată de mână umană. Cantitatea de variabile și de posibilități de abordare a tacticii m-a făcut întotdeauna să-l asemăn cu șahul. Vreau să vă spun că, în meciurile importante de Heroes II, stăteam cu cornetelul și pixul în față și făceam calcule: ok, am 60 de dragoni negri cu care trebuie să lovesc sau 80 de titani, sau 400 de steel golems al căror defence este foarte mare. A, noroc cu cei 250 de minotaur kings, care mai rezistă ceva în fața golemilor, numai în cazul în care nu sunt loviți

de titani. Deci, cel mai bine atac titanii pentru că îi blochez să nu tragă. Nasol e că titanii ăștia sunt apărați de golemii ăia nenorociți, și dacă dau, mă zăpăcesc de 10-15 dragoni, cu luck chiar mai mult. Ar trebui o vrajă. Ia să vedem: am blind. Perfect. Dau blind golemi și gata. Dar dacă el dă dispel după-ai pe golemi? Ce fac? Știu ce fac. Dau un haste pe minotauri care vor da înaintea golemilor și vor putea astfel să ajungă să îi lovească și, cu attack skillul lor, să-i mai rărească. Apoi lovesc cu dragonii negri titanii, pe care îi blochez să tragă la distanță și, în fine, dau cu minotaurii în golemi. O fi bine? În cazul de față nici măcar nu v-am spus că mai calculam și câți vor muri din fiecare pe baza atacului și defence-ului fiecărei unități. De multe ori ajungeam să stau câte o oră ca să găsesc cea mai bună tactică de luptă, pentru că luptele se dădeau, nu ca în exemplul de față cu patru unități, ci cu zece. Mă rog, la Heroes III este aproape imposibil să faci calcule atât de exacte, pentru că lupta se dă între 14 tipuri de unități și e prea mult deja. De fapt asta nu mi-a prea plăcut mie la Heroes III. Prea cau camplacat. Prea cau aglomerat, uneori complet inutil. Asta e părerea mea, sincer. Normal, asta nu înseamnă că nu am jucat Heroes III. Am jucat destul...



Grand Prix 2, un adevărat pentru vremea lui



... și Grand Prix 3, fruntașul simuloarelor F1



## 8 ani de la Revoluție

MAX. Exact, MAX (Mechanized Assault and eXploration). Nu vă spune nimic? Mie-mi spune aproape la fel de multe ca și Heroes. Mulți dintre voi probabil că nu ați avut decât versiunea spartă, căreia îi lipseau campaniile. Păcat, deoarece ele erau punctul forte al acestui joc. Eu am avut noroc și am reușit să fac rost de el full. Ce este? Este un TBS situat într-o perioadă foarte îndepărtată în viitor, cu o grafică la vremea respectivă excepțională, cu o poveste demnă de o carte SF (care a și fost scrisă, dacă nu mă înșel) și al cărui AI m-a dat pe spate. Ce se întâmplă? Trebuia să treci prin hyperspațiu cu o navă specială în care se afla doar creierul tău în carcasa de robot și să rămâi pe orbita unei planete de unde coordonai o armată de roboți cu care luptai pe jos, pe această planetă, cu roboții altui clan. Superb. Coloana sonoră este probabil una dintre cele mai bine realizate dintre cele pe care le-am auzit până acum. Un joc pe care îl pun pe aceeași linie cu Heroes, și ca timp mâncat, și la capitolul calitate. Evident că a avut bug-uri, unul chiar mare, de idei. Luptele erau foarte dificile, mai ales că unitățile se obțineau foarte greu. Adică, jineai la ele ca la capii tăi și nu îți permiteai să le pierzi, decât în situații limită. Bug-ul tehnic era că un mod de a câștiga era să-i distrugi ecosferele (clădiri pentru dezvoltarea vieții) și astfel câștigai. Normal, AI-ul oponentilor era același, cu diferența că nu era programat să opere ecosferele acelea. Eu nu am folosit acestă melodă pentru că era prea simplu. Am jucat normal și am fost cucerit până la sânge de MAX.

Un alt membru de seamă în categoria jocurilor mâncate de vii este Xcom. Am terminat Xcom - Terror from the Deep, jucând în colaborare cu un prieten de-al meu, și apoi Xcom Apocalypse, pe care nu am reușit încă să-l termin. Printre jocurile de strategie în timp real, un loc de frunte îl ocupă Age of Empires I, a cărui primă versiune am terminat-o. Din păcate, nu am reușit să fac același lucru și cu add-on-ul său, Rise of Rome.



...și Heroes III

## 9, 10, 11 ani de la Revoluție

Aceștia au fost anii în care, pe lângă cele amintite, am făcut cunoștință cu grafica 3D. Aici intră Half-Life, din cauza căruia nu am plecat în legiunea străină :), Quake 2, Descent, Home-world, etc... Un joc la care lucrez încă foarte intens și care mă zăpăcește de cap, este Age of Empires II. Este excelent, chiar dacă are niște bug-uri de AI de-a dreptul enervante. Nu am foarte mult timp de când joc la el, mai ales din cauza faptului că visul meu de a avea un calculator cu lumea s-a împlinit doar de câteva luni. Nu am menționat o serie de alte jocuri cu care mi-am pierdut nopțile, pentru că ar însemna să scriu o carte (scuze, domnule Tycoon Railroads). Recunosc că, din cauza lipsei condițiilor, nu am reușit să joc așa cum aș fi dorit aparițiile ultimilor doi ani. Șansa a făcut ca, după patru ani de Timișoara, să mă transfer la facultate în Brașov (Medicină Generală) și,

în pofida tuturor momentelor grele pe care le-am avut, să reușesc să mă înscriu la concursul pentru postul de redactor la LEVEL. Astfel, visul meu de a trăi în lumea jocurilor și de a-mi împărtăși impresiile și părerile personale cu voi, s-a împlinit. Chiar dacă am atins vârsta de 25 de ani, sunt încă un copil care nu poate renunța la jocurile lui, fie ele mai vechi, fie ele mai noi. Având în vedere că mă com cuprinde melancolia, aș dori să termin. Vă mulțumesc.

Locke



F/A - 18 Hornet, sau plăcerea de a zbura



Age of Empires I



... și Age of Empires II









Ea...

buit să aibă ochii): „Necunascute sunt căile...  
lui. Omoară-mă, cât mai pot să rob de foa-  
me. Omoară-mă odată, fă-o, nu mai pot...”

El (în formă): „Astalavista, Ne-Eal”

**Eu:** Cu conștiința faptului că a pierdut marea sa iubire, El o execută cu cheia franceză. Desigur, ar fi putut să o facă altfel, dar nimic nu se compară cu mirosul de oxid de fier. Se gândi apoi la clipele fumaase petrecute împreună, la seriile de vară în parc când Ea țesea la vânătoare de copii neascultători și El se uita înțelegător, la măștinii care le împodobeau casa, la fântâna din centrul orașului unde îi spăla atât de grijuliu cutia craniană pe dinăuntru. O lacrimă i se desprinsese și îi căzu pe aruncătorul de flăcări care se stinse.

Același și nu prea

Cum orice poveste are un sfârșit, și aceasta a vânătorilor de zombie se apropie de final. Cum este și normal, ultimul episod din lunga serie sare destul de mult ca și calitate peste celelalte două. Totul este mult mai lucrat, grafica este plăcută ochiului, chiar dacă engine-ul este același. Trebuie să recunosc că am jucat în disperare și am terminat în aproximativ o zi și jumătate cu două mese, una la 5 și alta tot la 5, dar a doua zi. Povestea de mai sus se încadrează perfect în stilul jocului, cu umor și multă imaginație din partea producătorilor. Cum spuneam, e timpul ca povestea să se termine. Te trezești într-un spital, întins pe spate și admirând tavanul. Fiind un om de acțiune, simți nevoia de mai mult și te ridici în capul oaselor, privești în jur și începi să te plimbi. Ceva nu e chiar în regulă. Linște completă, nici un zgomot. Pentru orice eventualitate, alegi un pistol de pe jos și te îndrepti spre ieșire. Spital curat, urme de sânge abia sesizabile, te simți frustrat. După două

episoade de acțiune, acum stai cu pistolul în mână și singurul lucru în care poți să tragi sunt cutii de lemn și metal, pereți, uși care nu se deschid, geamuri termopane și încasabile etc.

Oooooooo, în fine ceva familiar: un lift care nu merge. Cauți înfrigurat scările de incendiu și le găsești. Urci și sunete familiare te întâmpină „De ce ne e foame?”, „Hai la mama”, și ceva nou „Nu mai plânge, copile”. Victorie! Zombie trăiesc. Primul lucru, omori frumoasa asistentă plină de sânge și admiri sensibilă priveștiște a salonului pentru nou-născuți din care mai devreme se auzeau plânsule. Și iară mergi și mergi și mergi și omori și tot așa și nu chiar. Apar o serie de personaje noi dintre care se desprind pline de personalitate găinile zombie ce cotcodăcesc nesătule și atacă pe nepregătite, familia de fermieri bătrâni și tineri care nu suportă orașenii, trupele guvernamentale inițial pline de viață, iar apoi nu, noi lego-zombie etc. etc. Arsenalul de care dispui s-a îmbunătățit și el. Pe parcurs intri în posesia unor arme mai adecvate misiunii divine pe care o îndeplinești: o armă automată cu lunetă care face toți banii, un aruncător de flăcări deosebit de fatal pentru păsările de casă și o mitralieră cu cadru rotativ al cărei rol este esențial în bătălia aeriană de la sfârșit. Cu orice FPS care se respectă, și *They Hunger* conține un boss: celebrul doctor care moare în episodul doi și care acum a devenit cyborg datorită minunilor tehnicii actuale. Unele dintre hărți sunt similare cu cele din al doilea episod cu diferența că arată mult mai „urât” și sunt modificate în raport cu trecerea timpului. Asta nu este o problemă deoarece se încadrează foarte bine în linia epică.

## Finalul

Sunt plin de arme și am și un aparat care îmi reface sănătatea. Prietenul meu pădurar mă așteaptă cu elicopterul. Decolăm, ajungem deasupra unei curți interioare și, din elicopter, întorcem totul cu fundul în sus, inclusiv pe metalicul monstru de nivel. Plecăm avariați la nivel de motor și, când credeam și noi că-n line am scăpat, apare creierul din spatele a tot, șeriful I.Q., cu un alt elicopter. Și urmează o luptă aeriană pe viață și pe altele în care tragem în disperare unul în altul. Bineînțeles, el moare și eu termin jocul. Sunt din nou frustrat, așa că l-am sunat pe Neil Manke (producătorul), să-mi facă și un Foame 4, că nu mai pot. Dar a fost ocupat. Nasol!

Locke

P.S. *They Hunger*-ul full, adică toate cele trei episoade, se află pe CD-ul Level din această lună. Instalarea e foarte simplă, trebuie doar să aveți în prealabil Half Life. Dacă doriți să jucați episoadele în altă ordine decât cea stabilită, producătorii explică foarte clar într-un fișier .TXT cum se face asta. Spor la lucru!

## The Dark Collection

Între un tip de Măști de Surcui 3 care  
nu are măriri, adică este singleplayon,  
și este și va fi creat și reținat de către o  
familie de programatori care se numește  
Team. Se spune că într-o zi se schimbă în  
noaptea conversația în toată țara și că  
un singur modificator față de cel original  
Surcui 3. Acționează se pare că va fi  
situat într-o lume în care se modifică  
un anumit set de mijloc, nu se știe cum  
de curând producția va fi să se  
sprijine pe baza de a că se va  
într-o succesiune de Dark Conjunction. Nu  
nimic. Mai discutăm noi.

[illegible]

## Keywords

[illegible]

Figure 1. The effect of the concentration of the  $\text{H}_2\text{O}_2$  solution on the amount of the released  $\text{H}_2\text{O}$  from the  $\text{H}_2\text{O}_2$ -loaded hydrogel. The amount of the released  $\text{H}_2\text{O}$  was measured by the weight difference of the hydrogel before and after the release. The concentration of the  $\text{H}_2\text{O}_2$  solution was 0.1, 0.2, 0.3, 0.4, 0.5, 0.6, 0.7, 0.8, 0.9, and 1.0 wt. %.



# ANIMANIACS™ Splat Ball

## „Capture the Flag” pentru grupa mică

Apoi, dacă v-ați săturat de sânge, bale și vâscozități cleioase și atrăvitoare de origine extraterestră... Sau dacă aveți un copil, încă nedat la crimă virtuală... Ori ați dat în mintea copiilor, și vă place așa... Ei bine, atunci este momentul pentru un *Splat Ball*! Și nu oricum, ci în pielea teribililor eroi de desen animat Yakko, Wakko și Dot, adică având sub comanda ta cea mai haioasă trupă de șac imaginată de Steven Spielberg: *Animaniacs*!

Jacul este un fel de paintball, și nu prea. Adică, este de folos să tragi cu bile cu vopsea în inamici, dar numai pentru ai trimite la duș pe

cei care reușesc să-ți fure flag-ul, ăăă, pardon, balonul, vreau să zic. Iar asta pentru că fiecare din cele două echipe alcătuite din câte trei personaje se străduiesc în fiecare nivel să apere balonul care le aparține, în timp ce încearcă să captureze balonul celoralți. Dar, cum să faci două lucruri deodată? Simplu, un singur personaj din cele trei care îți alcătuiesc echipa poate fi controlat de jucătorul uman, celelalte două rămânând în seama calculatorului. În timp ce tu încerci să pui mâna pe balonul inamicului, ceilalți doi membri ai echipei tale patrulează în zona balonului propriu, pă-

zindul desul de bine (notă bună pentru AI).

Însă, când paza bună nu mai este chiar așa de bună, primejdia rea trece dacă intervii cu personajul controlat de tine și acoperi de vopsea pe oponentul care a furat balonul. În acest scop, ești dotat cu un pistol cu vopsea, a cărui rază de acțiune și putere de acoperire nu sunt mari, dar poți fi îmbunătățit cu diverse power-up-uri, unul mai ciudat decât celălalt (cum vă sună „guided paintball” sau „paintball grenade”?). Odată acoperit cu vopsea, inamicul pierde balonul furat și se duce direct la duș, unde va rămâne un timp, oferindu-ți ie și echipei tale un prețios avantaj numeric.

În mod singleplayer, pentru a termina acest joc, va trebui să finalizezi trei ligi, a câte 24 de niveluri fiecare, dificultatea fiind în creștere în fiecare ligă. Există și un mod multiplayer, ce poate fi jucat numai pe Internet. De aceea, probabil că vă veți orienta mai degrabă spre singleplayer, ceea ce nu va strîbi cu nimic din plăcerea jocului, foarte atractiv pentru o anumită vârstă, prin cularile, desenul personajelor și sunetul foarte distractiv.

Marius Ghinea

LEVEL	INFORMAȚII
Producător	SouthPeak Interactive
Ofertant	Ubisoft Romania
Tel	01-2316769
ON-LINE	<a href="http://www.southpeak.com">www.southpeak.com</a>



## Este nevoie de un ucenic vrăjitor!

Întorcându-se acasă de la o conferință de magie, Vrăjitorul își găsește castelul pur și simplu întors pe dos. Ce să fie? Pare-se, o parte din obiectele aflate în posesia Vrăjitorului au căpătat viață proprie, și multe vietăți ciudate și înșelătoare se plimbă nestingherite pe proprietatea acestuia. E limpede, Vrăjitorul are nevoie de tine ca să rupi vraja rea ce a pus stăpânire pe castelul său.

Dacă te încumezi să duci la bun slășit această însărcinare, îți vor fi de folos micile creaturi ale Vrăjitorului - simpaticii Pocket Dragons, adică dragonii de buzunar. Aceștia te vor călăuzi prin colloanele misterioase ale castelului Vrăjitorului, și te vor învăța ce trebuie să faci pentru a lămurii încurcăturile cu care te vei întâlni în fiecare din camerele acestuia.

Bineînțeles, fiecare din cei șase dragoni de buzunar este o personalitate în felul său, și de aceea este diferit de ceilalți prin câteva trăsături caracteristice: Filbert se crede șeful, și este ușor de recunoscut datorită lîchiei rașii cu stea în vârf, Specs este un șoarece de bibliotecă și poartă ochelari uriași, Zoom Zoom zboară fără oprire cu neastâmpăr, Scribbles este un inventator cărui îi place să deseneze în special (normal) invențiile proprii, Cuddles este tot timpul adormit și duce mereu cu sine o pernă (doar-doar va prinde un pui de samn; am spus pernă, nu undiță!) iar Binky este cel mai mic dar și cel mai pretențios dintre toți dragonii de buzunar.

După firea fiecăruia din dragoni este făcută și încurcătura pe care aceștia te vor ajuta să o rezolvi. Astfel, cei cu vârste cuprinse între patru și șapte ani vor avea ocazia să-și exerseze memoria și dexteritatea, judecata și logica, reflexele și capacitatea de identificare, precum și spiritul de observație, de-a lungul a șase încercări ce vor duce pe jucător la dobândirea titlului de magician.

Marius Ghinea



LEVEL	INFORMAȚII
Producător	BKN International
Ofertant	Ubisoft Romania
Tel	01-2316769
ON-LINE	<a href="http://www.bknkids.com">www.bknkids.com</a>



## talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa **Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov.**

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății **NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!**

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa **Ioana Bădescu, O.P. 2 C.P. 4 2200 Brașov** sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. **264100060476** deschis la **ABN AMRO BANK, Brașov.**

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. **50691099507** deschis la **Trezoreria Brașov.**

☐ **DA**, doresc un **ABONAMENT** la revista **LEVEL**, pe:

- ☐ 6 luni, la prețul de 400.000  
☐ 12 luni, la prețul de 750.000

Începând cu luna

Firma, cod fiscal:				
Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:		E-mail:		

Am plătit ..... lei în data de .....  
 cu **mandatul poștal / ordinul de plată** nr. ....

☐ **Am mai fost abonat, cu codul** .....

talon de abonament

**LEVEL**

2/02

## talon de comandă

### Atenție!

Înainte de a efectua plata vă rugăm să **telefonați** la redacție pentru a vă asigura că mai există în stoc revistele solicitate. (068/415158, 418728)

**Nu expediem reviste ramburs!**

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății **NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!**

Plata se face cu mandat poștal pe adresa **Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 2200 Brașov** sau prin ordin de plată în contul Vogel Publishing nr. **264100060476** deschis la **ABN AMRO BANK Brașov.**

☐ **DA**, doresc

Revista	Preț	Bucăți	Total
CHIP SPECIAL Linux Red Hat 7.2	95.000 lei/buc.		
CHIP SPECIAL Rețea	70.000 lei/buc.		

Firma, cod fiscal:				
Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:		E-mail:		

Am plătit ..... lei în data de ..... cu ☐ **mandatul poștal** nr. ....

talon de comandă

2/02



## Tombola **LEVEL** și



Tombola din acest număr vă oferă ca premiu un joc RTS:  
**Earth 2150 - The Moon Project.**

**1**

Jocul Evil Island este realizat printr-o cooperare?  
 a) româno-bulgară b) ruso-indiană c) ruso-germano-franceză  
 Răspunsul se găsește în articolul dedicat jocului din acest număr.

## Tombola **LEVEL** și



Răspundeți la întrebarea alăturată, decupați talonul și expediați-l pe adresa redacției: **O.P. 2, C.P. 4 2200 Brașov.**

**1**   
 2/2002

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:		E-mail:		



# Microsoft Encarta Encyclopedia Deluxe 2002

Cea mai recentă ediție a unei enciclopedii superlative.

**A**m pentru voi o veste bună și una proastă. Amîndouă se referă la nouă apăruta ediție 2002 a renumitei enciclopedii multimedia *Encarta*, produsă de **Microsoft**. Dat fiind că îmi plac finalurile fetele, a la Hollywood, vă este limpede că voi începe cu vestea proastă. Care, inevitabil, vine din partea tratamentului aplicat istoriei noastre naționale de către competentul colectiv de specialiști analiști enciclopediști de la **Microsoft**.

## Cu etnia în proțap

La să vă să dau eu niște citate și cu această ocazie. Firește, este vorba despre bucăți semnificative din textul dedicat de *Encarta* istoriei țării noastre. Și despre ce poate fi vorba, nu?, decât despre chestiunile care tind să devină mai mult o obsesie a Vestului mult prea îndepărtat, decât a cetățenilor români cu adevărat preocupați de pâinea pe care o vor pune pe masa copiilor lor. Deci, avem un adevărat magiun de istorie recentă, în care Transilvania, maghiarii, țiganii și antisemitismul se împletesc armonios, taman cât este necesar pentru a contura profilul neregulat, ruginit și tăios al unei țări în care se poate ca într-o zi să fie nevoie de oarece polizoare cu rază medie de acțiune, pentru a nivela cu ciocanul bubele în cap pe care România le va fi având la capitolul civilizație.

## Citate (1)

„In 1991 organized attacks on Gypsy communities caused a large number to flee to Germany and Austria, but most of these were forcibly returned to Romania in 1992. Unrest in Transylvania forced the ethnic Hungarians there to flee in 1990, after Romanian tanks had been deployed to quell the uprising.”

Hop-șoșo, fraților, dar poate că noi toți nu am fost pe meleagurile Mioritei în vremea aceea, și am pierdut ceva amănunte esențiale din istoria scumpei noastre patrii... Vă dați seama cât de organizată trebuie să fi fost izbucnirea spontană de mînie a unor țărani cărora li se furau cartofi și porumbul de pe câmp, și uneori și viața, dacă îndrăzneau să se opună! Și vorbesc din proprie experiență, de am cu bunică în zona Rupea. Acuma, dacă specialiștii de la **Microsoft** sau documentat de la țiganii care cerșeau prin Occident după decembrie '89, și care aveau tot interesul să se dea victime, atunci, inevitabil, sunt forțat să trag anumite concluzii în ceea ce privește felul în care se lucrează și la un anumit OS. Că bug-ul cu

informarea dintr-o singură sursă este prea gogone! ca să nu le pună pe gânduri într-un sens mult mai larg.

Iar despre tancurile care au înăbușit răscoala maghiarilor din Transilvania, ce au fost nevoiți să dea cu „flee” în masă (că nu se spune „some” și nici nu se dă un număr estimativ, deci...), eu ce să vă mai spun? Decît că rușine să le fie la cei din Vestul civilizai că nu au pus atunci capac tiraniei președintelui Miloșevici care, din cartierul său general din Budapesta, a ordonat eliminarea etniei maghiare din Munții Balcani! Apropo de tancuri, de răscoală și de fuga etniei maghiare, voi ce ziceți, voi care ați trăit la locul presupusei fapte? Eu zic că **Microsoft** scrie istorie din burtă. Mai precis din buștile pline ale altora.

Și încă o întrebare. Pe lângă minoritățile maghiară și germană, ni se mai spune că: „Romania also has small numbers of Ukrainians, Jews, Russians, Serbs, Croats, Turks, Bulgarians, Tatars, and Slovaks.” Bine, și unde sunt țiganii, ăia, săracii, atacați în mod organizat? Probabil că ei sunt trecuți la capitolul „majorități etnice” din România, ce urmează să apară în ediția de lux 2003 a *Encartei*.

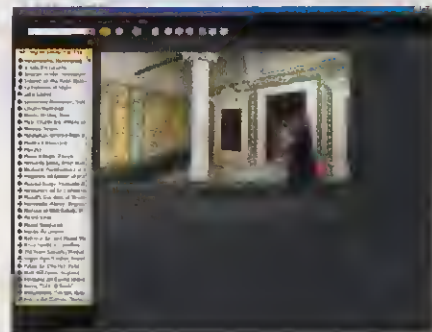
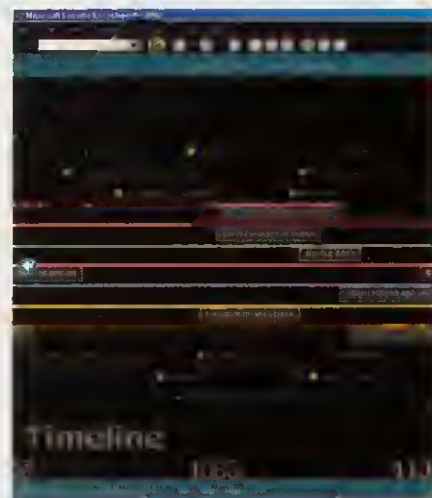
## Citate (2)

„Transylvania became a part of Romania in December 1918 following World War I. Hungary persisted in claiming the area because of its large Magyar population, the major ethnic group in Hungary.”

Domnilor, citatul pe care tocmai l-ați lecturat este o perlă în sine. Este corect, exprimă un adevăr, dar, printr-o construcție alambicată a frazei, te duce cu gîndul la faptul că ungurii sunt o majoritate și în Transilvania. Cred, oricum, că citatul acesta este atît de concludent, încît nu este nevoie de comentarii suplimentare.

„Formerly part of the Austro-Hungarian Empire, Transylvania fell to Romanian rule after World War I. As a result, many ethnic Hungarians living in Transylvania were forced to assimilate into Romanian culture and adhere to the Communist regime.”

În primul rînd, ce au cail cu portocalele? și cultura românească cu comunismul, așa cum se înțelege din citat? Eu zic că și noi, românii, am fost forțați să aderăm la regimul comunist, tot atît de mult ca și maghiarii. Sau, poate că navă ne făcu chiar plăcere, mai știu... Cît despre asimilarea forțată a maghiarilor, (ca om ce a copilărit pe Hill-ul Rupei, între sași, unguri și țigani, sau care a predat limba română ca suplinitor la școala maghiară din Telu) am un dubiu uriaș. Uriaș precum lista documentelor și faptelor istorice



care atestă încercările de maghiarizare forțată la care a fost supusă majoritatea românească – și ce biserici superbe din lemn am ajuns astfel să construim în Transilvania! Dar, o asemenea listă a maghiarizării nu veți putea citi în nici o enciclopedie multimedia, deoarece nici măcar nu se pomeneste despre maghiarizare. De ce oare?

## Vestea bună

În rest, **Microsoft Encarta Encyclopedia Deluxe 2002** este o enciclopedie superbă, minunată, excepțională din toate punctele de vedere. Dar, din 1970 și până acum, eu însumi am fost, inclusiv prin localizare geografică, în chiar mijlocul presupusei turbulențe etnice despre care face vorbire această enciclopedie, căreia îi alocă un spațiu suspect de important din secțiunea de istorie a României. Și atunci, vă întreb, ce încredere mai pot avea eu în *Encarta*, atunci când datele pe care aceasta le oferă despre propria mea viață sunt atît de departe de adevăr?

Marius Ghinea

LEVEL	INFORMAȚII
Produsător	Microsoft
Ofertant	Flamingo Computers
Tel	01-3100422
ONLINE	<a href="http://www.microsoft.com">www.microsoft.com</a>



# Tombola LEVEL și



Continuăm tombola organizată împreună cu Best Distribution, oferindu-vă ca premiu adventure-ul „Harry Potter și piatra filozofală”.

1

Care este numele elicopterului din Comanche?  
a) XLS-45 Comanche b) RAH-66 Comanche c) F-22 Comanche  
Răspunsul îl găsiți în articolul dedicat jocului din acest număr.

## Tombola LEVEL și



Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa  
Vogel Publishing SRL, OP 2 CP 4,  
2200 Brașov.

2/02

1

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:		E-mail:		



# Tombola LEVEL și

**MONOSIT  
CONIMPEX**



Continuăm concursul organizat în colaborare cu Monosit Conimpex. Premiul este un joc adventure: **Arabian Nights**.

1

Părinții lui Blazkovicz sunt emigranți?  
a) români b) turci c) polonezi  
Răspunsul îl găsiți în articolul dedicat jocului din acest număr.

## Tombola LEVEL și

**MONOSIT  
CONIMPEX**

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa  
Vogel Publishing SRL, OP 2 CP 4,  
2200 Brașov.

2/02

1

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:		E-mail:		



# Tombola LEVEL și Sony



Sunt oferite ca premii 10 jocuri „Tombi 2”.

1

În ce oraș se petrece acțiunea jocului  
Grand Theft Auto III?  
a) Ciulnița b) Chicago c) Liberty City  
Răspunsul îl găsiți în articolul dedicat jocului din acest număr.

## Tombola LEVEL și Sony

Răspundeți la întrebarea alăturată,  
decupați talonul și expediați-l pe  
adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4  
2200 Brașov.

1

2/2002

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:		E-mail:		







## Interzis minorilor!

**T**ocmai am văzut o emisiune în care un individ care nu știa ce vorbește, explica plictisit cum, incredibil dom'le!, jocurile sunt atât de populare încât mai toată lumea joacă ceva. Și a continuat cu câteva exemple: mari patroni de firme, hoții care sparg sediul unei firme și găsesc varianta pre-pre-beta de la

Quake 4 și până și mafiați ruși chicotesc ca niște copii bezmetici când dau cu un flashbang în propria bază. Și jin să-i dau dreptate individului pentru că sunt un mafiot și știu ce spun...

Să vă povestesc cum am intrat în afacere. Aveam un individ pe care-l ochisem de mai demult. Jean vindea flori în stația de autobuz, dar

eu știam că este de fapt șeful unei rețele de traficanți de suține și fulgi de orez. Așa că l-am ademenit într-o zi până la mine (l-am zis că vreau niște trandafiri de Moncluria la mine în cameră și nu știu dacă e bună temperatura și lumina) și când am văzut că nu se uită, am dat drumul la minunăția oia de PlayStation2. L-am legat de scaun și l-am postat în fața televizorului. L-am explicat apoi:

„Vezi, asta e o bătă de baseball și ăla de la capătul ei sunt eu. Și dacă mă supăr sau nu am ce face, mă duc pe stradă și încep un mic carnagiu... Ai văzut cum a căzut ăla! Haha!!!”

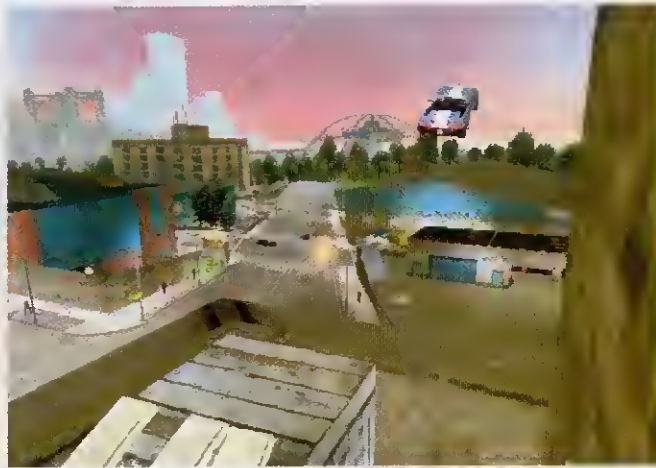
Atunci am observat că a căzut în capcană. Chiar dacă se controla destul de bine, l-am văzut cum tremura când vedea cum furam mașini de la mafia columbiană și apoi făceam niște drive-by-uri de mai loată frumusețea. Al meu era!

L-am explicat apoi cum stă treaba cu banii. Adică te duci la mafiați ăla și ăla îți dă o misiune. Ba să îl asasinezi pe cutare (iară a tremurat!), ba îl scapi pe unu' din închisoare, ba poate chiar îți se pune pata să distrugi o întreagă rețea mafiotă. Jean transpira un pic, așa că l-am povestit de cum poți să fii om bun și de vreme acasă, să faci pe polițistul și să arestezi pe oamenii răi, să conduci mașina Salvării și să conduci doamne în estate la spital și chiar cum poți să uiji de tați și de toate și să te apuci de minunata meserie de taximetrist.

După ce l-am explicat că nu are de ce să fie atât de gălăgios și că, dol, poți respira prin leucoplast, m-am întors la joc. La un moment dat am negociat greșit o curbă și am intrat frontal într-o mașină a poliției. N-au zis nimic, dar când am atins un nenea cu rația spate-dreapta, imediat au sărit pe mine. În timp ce Jean mă urmărea din ce în ce mai crispat cum distrug 3 mașini de poliție, 2 autobuze și împrăștiți în stângă și în dreapta cu gloanțe, eu mă uitam ce frumos plouă în noapte în Liberty City și ce frumos răpăie ploaia pe capotă. Din păcate, m-am trezit în scurt timp cu FBI-ul pe urmele mele, iar când au văzut că nici așa nu mă calmează, au trimis câteva elicoptere, niște







tancuri, au organizat nisaiva blocaje de poliție pe autostradă... ce mai, o nebunie!

M-au prins până la urmă, dar nu a contat prea mult, pentru că în jocul ăsta chit că explodează mașina sub tine sau că te arunci în râu, ieși din spital întreg și bine mersi, iar dacă se întâmplă ca polițiștii să te aresteze, Doamne ferește!, vei ieși în cele din urmă liniștit din sediul Poliției (eh, corupția ăsta!).

L-am dezlegat pe Jean și i-am spus că uite că viața tatăși e frumoasă și uite că nu se moare așa ușor și că poliția oricum e degeaba. A mai

stat un pic ca să vadă la ce bun sunt fetele alea sumar îmbrăcate care stau cam mult pe trotuar, dar mai ales să vadă cum decolează avioanele de pe aeroport într-o dimineață ce-țoasă. A plecat în cele din urmă, dar a înțeles mesajul...

Până și astăzi îmi dă pe gratis pompe de bicicletă de câte ori îl văd. El zice că, deh, e super ofertă, dar eu citesc în ochii lui respectul și frica. Acuma, dacă doar mi s-ar adresa cu „Padrino”, ar fi perfect...

Mitzo

P.S. Într-o notă mai serioasă țin să subliniez faptul că jocul este unul dintre cele mai impresionante (prin tot... grafică, gameplay, soundtrack) pe care am avut norocul să le joc. Dacă aveți un PS2 pe lângă gospodărie, faceți rost de jocul ăsta că cine știe când o să apară și pe PC...

LEVEL	DATE TEHNICE
Titlu	Grand Theft Auto III
Producător	Rockstar/DMA
Ofertant:	Best Distribution
	Tel: 01-3455505

**Consolă PS2 oferită de Best Computers**

# Câștigătorii lunii decembrie

La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, jocul *Totally Flying* a fost câștigat de către Frăsinar Valentin din București.

La concursul LEVEL împreună cu Ubi Soft, jocul *Stupid Invaders* a fost câștigat de către Adorjani Lehel din Mureș.

La concursul LEVEL împreună cu Glob Com Media, jacheta „Atlantis” a fost câștigată de către Munteanu Costel din Hunedoara.

La concursul LEVEL împreună cu Monolit Conimpex, jocul *Commandos 2* a fost câștigat de către Blaga Răzvan din Arad.

LEVEL și Sony au oferit 10 jocuri PlayStation „Disney's Party Time with Winnie the Pooh” următorilor: Lungu Gabriel-Fernando (Iasi), Sos Alin (Bisrița Năsăud), Gargai Ioana Gabriela (București), Pop Radu (Baia Mare), Borzan Ciprian (Cisnădie), Boțârleanu Adrian (Hâșova), Zarnescu Iulian (Medias), Mateiescu Cristian (București), Ștan Radu-Adrian (Ialomița) și Muțan Marcel (Gorj).

LEVEL și Independence Film au oferit 5 tricouri „Frăția Lupilor” următorilor: Iordănescu Vlad (Ilfov), Știrbău Alexandru (Argeș), Papuc Valentin (Brăila), Albu Daniel-Ian (Timișoara) și Lăpușan Cristian (Baia-Spie).

LEVEL a oferit 5 căciulițe de schi „Dark Summit” următorilor: Carnean Mihai (Satu Mare), Maravela Bogdan (Brăila), Trușă Andrei (Brașov), Marin Bogdan (București) și Erbărescu Cornel (București).

LEVEL a oferit 5 tricouri „Red Faction” următorilor: Gavriș Adrian (Oradea), Papa Radu Mihai (Brașov), Hamei Serban-Andrei (București), Miron Vlad (Cluj) și Opreșcu Dragoș (Târgoviște).

LEVEL a oferit 5 jocuri *Red Faction* următorilor: Cruceanu Dan-Andrei (Bacău), Haidu Claudiu (Satu-Mare), Munteanu Daru (Vrancea), Malacu Ștefan (Brașov) și Părușoiu Eduard (București).

În urma tragerii la sorți a chestionarelor LEVEL am oferit 10 abonamente LEVEL pe un an următorilor: Creangă Adrian (Iasi), Apostolina Ion (București), Rogoz Andra (București), Dascălu Alexandru (Bacău), Trușă Andrei (Brașov), Mirci Ciprian (Timiș), Gruș Cătălin (Timiș), Bico Mihai (Hunedoara), Voicu Nicolae (București) și Bolocan Adrian (Brașov).

Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție 068-415158 sau 068-418728.







# LEVEL HARD TESTS

## Chicony Keyboard

Internet keyboard. Acesta ar fi numele său ca o scurtă descriere. Acest model de tastatură excelează în fața altor modele din aceeași categorie prin mai multe caracteristici. În primul rând, un design mai deosebit ce îi conferă un statut de tastatură ergonomică. Singurul lucru care atrage privirea la această tastatură este bara de taste din partea superioară. Ele reprezintă tastele multimedia ce includ diferite funcții. Dintre ele amintim cele trei butoane de Power Management, șapte butoane ce se ocupă cu partea efectivă de multimedia, cu rol de control al volumului sunetului, controlul player-ului de CD-uri audio etc. Pe lângă acestea se mai găsesc și nelipsitele taste pentru Web cu opțiuni pentru www și email. În finalul acestei descrieri ale butoanelor multimedia, trebuie amintită existența altor trei butoane programabile după pofa utilizatorului.

Efortul depus în apăsarea tastelor este, din punctul meu de vedere, unul destul de mic,

în special datorită materialului din care sunt fabricate. Cauciucul siliconic care se găsește sub tastele pe care le apăs cu o adevărată plăcere în momentul scrierii acestui articol face ca o supărătoare și epuizabilă tehnoredactare să devină un lucru extrem de lejer și nu vă rămâne nimic altceva de făcut decât să lăsați cuvintele frumoase și melodioase să se aștearnă cumini pe ecranul monitorului dumneavoastră. Ca să nu mai zic de jocuri.

Este o adevărată plăcere să stai relaxat și să te bucuri de atmosfera unui joc mai vechi, care se juca în principiu cu tastatura. Țin să amintesc că așa un joc se servește alături de o ceașcă de ciocolată fierbinte.

Ca pată neagră la acest produs remarcăm redimensionarea, chiar exagerată, a tastelor funcționale. Nu știu, pentru mine nu au fost probleme în a le folosi, însă pentru aceia dintre noi care au mai pus osul la treabă și au mai tras la „șaiță”, folosirea lor poate crea anumite pro-

bleme. În momentul în care se acționează tasta F5 pentru o simplă copiere, vom observa și alte efecte de genul „Rename” sau cine știe ce alte ciudățenii. Nu îmi dau seama de ce producătorii folosesc acest tip de „bu-

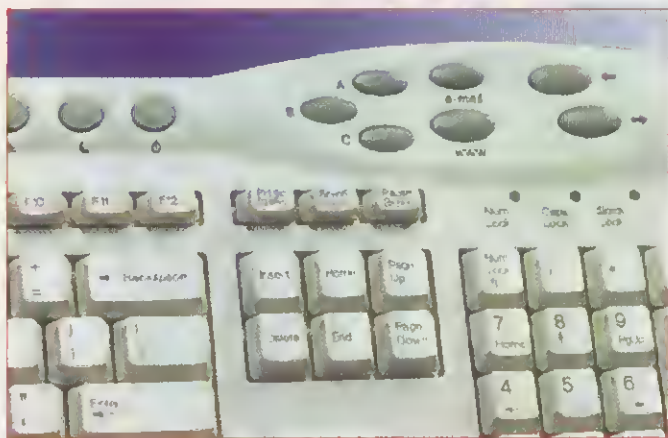
toane”... Vor să facă oare economie de spațiu sau ce? Și dacă ar fi să ne luăm și după acest aspect, dimensiunea câștigată ar fi undeva în jurul valorii de 0,5 cm. Cu alte cuvinte, mai nimic. Dar asta e problema lor, a designerilor, și nu în ultimul rând a degetelor noastre.

Modelul de față este compatibil cu toate sistemele de operare existente, iar modul de conectare la computer se realizează prin portul PS/2.

Tastatura este însoțită și de un CD pe care se găsesc câteva utilitare, dintre care le amintesc pe cele pentru gestionarea tastelor multimedia, alături de câteva manuale scrise în mai multe limbi de circulație internațională.

În concluzie, această „claviatură” se adresează în special celor care folosesc calculatorul pentru tehnoredactare și browsing pe Internet.

Totuși, nu recomand acest produs celor cu un temperament mai energic în fața calculatorului. Motivul? Nu de altă, dar nu văd nici o plăcere în a sta în genunchi și a căuta câte o tastă pe sub birou sau, mai rău, pe sub dulapuri sau paturi.



LEVEL	DATE TEHNICE
Producător	Chicony
Ofertant	K-Tech
Telefon	01-2117090
Preț	9,40 USD (fără TVA)





# Sony CD-RW

**O** dată cu apariția unităților de inscripționare DVD, piața unităților CD-RW a început să bată într-un așa-zis pas de retragere. Făcând abstracție, totuși, de acest impas, brand-urile de renume „pompează” bani și inteligență pentru a descoperi noi tehnologii ce fac ca scrierea unui CD să se realizeze în condiții din ce în ce mai simple pentru noi, muritorii de rând. Cel puțin pe meleagurile noastre mioritice va mai trece o perioadă bună de vreme până când acestea vor deveni doar a amintire, și asta prin prisma faptului că ele sunt destul de inaccesibile pentru unii dintre noi (ca să nu mai menționez faptul că o unitate DVD - RW are un preț de peste 600 USD, cel puțin în acest moment).

Unitatea Sony CRX175A-RP a poposit și pe la noi prin redacție pentru a vă face o scurtă prezentare a „uimitorilor” sale performanțe. Ea (mă refer la unitate...) este în stare să ardă la o viteză maximă de 24x un CD-R, iar pentru cele RW se atinge un maxim de 10x. În ceea ce privește citirea unui CD normal, rata maximă specificată ar fi de 40x. Până aici totul bine și frumos. Incredibil pentru unii, acceptabil pentru alții, depinde din ce unghi privești, timpul de acces a avut o medie de cca. 150 ms. „Prăjirea” efectivă a CD-urilor este susținută și de un buffer de 2 MB, a valoare destul de mică, ținând cont de

faptul că pe piață se întâlnesc și device-uri ce au inclus un buffer de 12 MB. Ei, deh, asta e, dacă la capitalul acesta situația nu este chiar cine știe, în schimb la corecție a erorilor aș putea să spun că am fost plăcut surprins de rezultatele obținute. Dacă tot am amintit de erori, la capitalul de scriere efectivă, acest proces este sub strică observație a ceea ce se numește Power-Burn. Foarte mulți dintre voi cred că au mai auzit de acest cuvânt, însă nu foarte mulți au fost interesați de sensul său. Hmm, hai, totuși, să explic așa, pe scurt, cam ce înseamnă Power-Burn.

Varbesc acum cu acela dintre voi care aveți instalate sub carcasa computerului o unitate CD-RW, mai mult sau mai puțin performantă. De exemplu, au existat, sau există în continuare, situații în care, din anumite motive, cum ar fi un CD de o calitate mai scăzută, ca să nu zic proastă, sau o viteză de scriere prea ridicată, se dă o eroare scrisă cu caractere de o șchioapă pe fond roșu: „Buffer Underrun”. Ei, ce înseamnă acest lucru? Mai pe limba noastră, înseamnă că raza laser a „deralat” de pe linia CD-ului. Rezultatul? Nimic altceva decât un CD „bușit”, numai bun de aruncat sau de agățat la oglinda mașinii personale sau a prietenilor. Ei bine, pentru unitatea de față, această tehnologie (Power-Burn) își spune cuvântul. El are grijă să nu se mai întâmple așa ceva.

Este ca un inger păzitor al CD-urilor. Formatele de CD-uri suportate de această unitate Sony sunt toate cele clasice (CD-DA, CD EXTRA, CD TEXT, CD-ROM, CD-ROM XA, CD-I, CD-I Ready, Video CD, Photo CD), bineînțeles cu suport pentru single și multisession.

În cutia care însoțește această unitate găsim un manual destul de subțirel, dar în care totuși se explică destul de clar pașii de instalare. Alături de acesta se mai găsește un cablu IDE pentru conexiunea cu placa de bază și patru șurubele pentru ancorare în unitatea centrală. Din păcate lipsesc mediile de stocare demonstrative, pe care producătorul a omis să le mai includă, în cutie găsiindu-se doar CD-ul ce conține soft-ul necesar pentru a face un mic artist din cel care la folosește. Printre ele se numără B's Recorder Gold, un soft de ardere al CD-urilor, un soft destul de nou, dar destul de priceput; alături de acesta se găsește B's Clip, un utilitar foarte asemănător cu binecunoscutul Direct CD, el permițându-ți să folosești un mediu CD-RW, drept o unitate de HDD. Bineînțeles, merită menționată și prezența unor alte utilitare cu rol de management al CD-urilor, prelucrări multimedia, ele fiind, evident, în varianta shareware.

## LEVEL DATE TEHNICE

Producător	Sony
Ofertant	Flamingo
Tel	01-2225041
Preț	129 USD (fără TVA)



# Test de procesoare

După ce în numerele trecute v-am prezentat în LEVEL teste de plăci de bază, în acești număr își face apariția în paginile revistei un test comparativ de microprocesoare. De ce? Simplu... Procesorul face mai mult de jumătate din munca necesară rulării unui joc 3D și chiar 2D. De aceea, alegerea unui bun poate însemna diferența dintre un gameplay de calitate și o mizerie de joc cu întreruperi, FPS-uri în stil slideshow și, general, pierdere de timp și mâncare de nervi. Prin urmare, e foarte indicat să faceți o alegere sănătoasă, evident limitată de volumul buzunarului propriu.

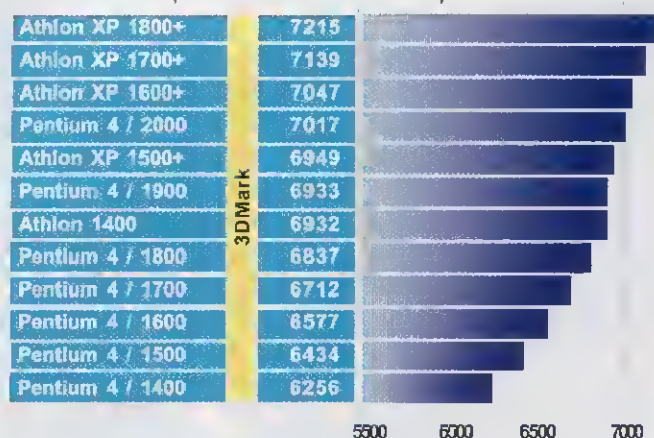
Pentru a trece la subiect, aveți la dispoziție în continuare o grilă care conține microprocesoare de ultimă generație, AMD și Intel, programele de test și frameratele urile obținute. Sper să vă fie de folos în alegerea viitoare!

Bagdan S

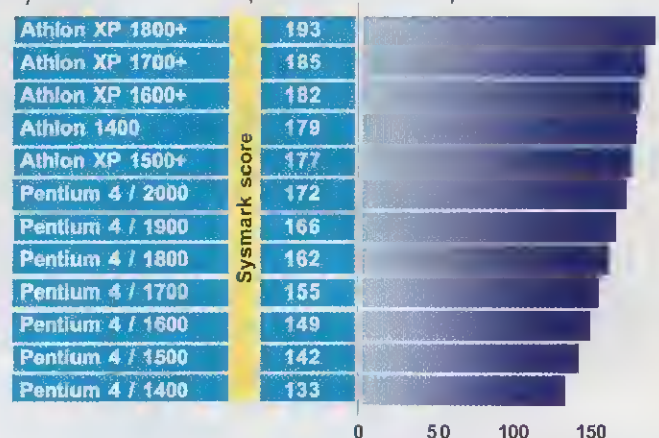
## Interpretarea vitezelor procesoarelor XP

Nume Procesor	Frecvența (MHz)
Athlon XP 1500+	1333
Athlon XP 1600+	1400
Athlon XP 1700+	1466
Athlon XP 1800+	1533
Athlon XP 1900+	1600

3D Mark 2001 (1024x768@32 bit 85 Hz)



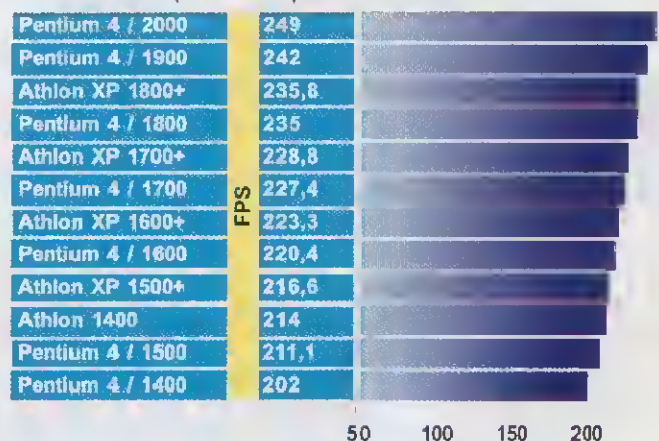
Sysmark 2001 Patch 3 (Office Performance)



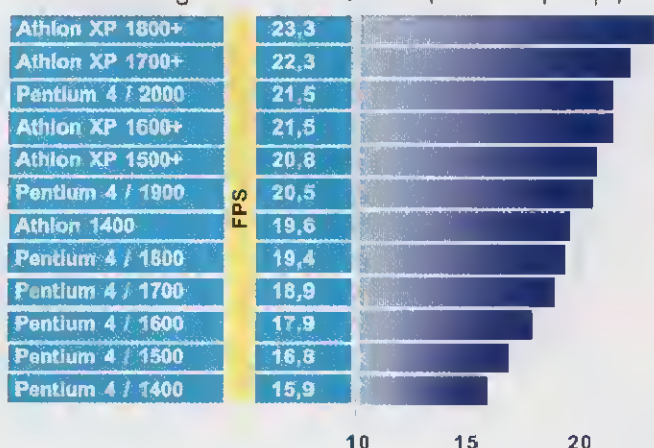
MPEG-1 Layer3 („Lame Encoder” 178 MB Wav2mp3)



Quake 3 Arena (Demo001 | 640x480@16bit 85 Hz)



MPEG-4 Encoding DivX 4.02 a Flask 0.6 (720x480 | 25fps)



WinACE 2.04 (Best compression | 4096 KB 178MB WAW)







# Thermaltake Volcano 7

Un nume destul de interesant pentru un cooler. Cred că producătorii nu s-au gândit prea mult numindul în acest fel, în special datorită performanțelor pe care acesta le are. Dor pe acestea am să vi le descriu în cele ce urmează. La o primă privire, este un cooler destul de robust și de la care se așteaptă multe. Acest model de cooler a fost special proiectat pentru procesoare AMD Athlon XP până la 1900+ MHz, însă funcționează impecabil pe orice platformă AMD cu socket 462 sau Intel cu socket 370. Tensiunea de alimentare este cea standard de 12 V, având un consum între 2,20 și 5,5 W. La o primă privire, pe lângă impresiunile dimensiunii (80x80x25mm) și construcția robustă se poate observa cu foarte mare ușurință prezența unui senzor de temperatură montat chiar în „inimă” cooler-ului. Acesta are rolul de auto-control al numărului de rotații care trebuie realizate. Bineînțeles, aceasta se realizează în urma verificării, de către acesta, a temperaturii la suprafața procesorului. De exemplu, în situația în care temperatura procesorului se situează în

jurul valorii de 20-25 °C (imediat ce PC-ul este pornit) numărul de rotații pe care le va efectua cooler-ul se situează undeva în jurul valorii de 2900 - 3000 rpm. La o temperatură de peste 35 °C numărul de rotații crește la peste 5000 de rpm. Masa de aer ce este pusă în mișcare de palele „ventilatorului” este de 46 CFM la 2900 rpm, și respectiv 53 CFM la 5000 rpm. Nivelul de zgomot se situează între valori „normale”, așa spune - 25dB - 50dB.

În comparație cu alte modele ce rulează cu același număr de rotații nivelul de zgomot se situează cu lejeritate între valorile normale ale unui cooler.

Pentru un contact termic cât mai bine realizat, cooler-ul este prevăzut cu un miez din cupru.

Ca dotări suplimentare, cooler-ul este însoțit și de un adaptor pentru cozurile în care placa dumneavoastră nu are inclus și un conector special pentru cooler. Numărul de ore pentru care funcționarea la parametri maximi a acestui cooler este garantată de producător se situează în jurul cifrei de 50.000.



LEVEL	DATE TEHNICE
Producător	Thermaltake
Ofertant	Elsaco tel: 031-514278
Preț	16 USD (fără TVA)





# Hercules ProphetView 720

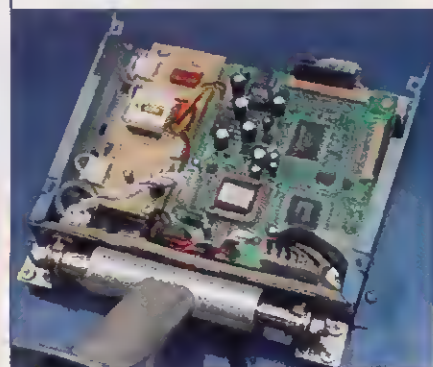
Pentru foarte mulți dintre noi, evoluțiile pe plan tehnic nu au încetat să ne impresioneze, atât prin calitate cât și prin design; ca să nu mai vorbim de prețuri. În ceea ce urmează am să fac o scurtă prezentare a ceea ce se numește ProphetView 720. Este vorba de un monitor TFT LCD (liquid crystal display) produs de firma Hercules. Ceea ce m-a impresionat foarte mult este designul său excepțional. Acest model parcă ar fi puțin scos din tiparele monitoarelor din această categorie (cel puțin dintr-un punct de vedere). Diagonala acestuia este de 15 inch, iar rezoluția maximă este de 1024x768 cu un refresh de 75 Hz (dacă ar fi să măsurăm efectiv suprafața vizibilă a imaginilor, diagonala acestuia ar scădea undeva în jurul valorii de 13"). Raportul de nivel al contrastului este de 300:1, iar cel al luminozității este de 230cd/m<sup>2</sup>. Spre deosebire de foarte multe monitoare de acest tip, cu care eu sau dumneavoastră am avut ocazia să lucrăm, ne-am confruntat cu vechea problemă a unghiului de vizibilitate. La modelul de față am întâlnit unul dintre cele mai mari unghiuri în care se putea distinge imaginea pe ecran. Conform specificațiilor producătorului, unghiul de vizibilitate atât orizontal cât și vertical este de 130 de grade. În ciuda faptului că imaginea arată extraordinar de bine, latența acestuia are o valoare destul de măricică.

Principiul de funcționare al acestor tipuri de monitoare este cel de matrice. Ce înseamnă acest lucru? Imaginați-vă vă rog un tabel, cu linii și coloane. În fiecare dintre căsuțele formate astfel se găsesc trei valori. În cazul nostru este vorba de trei tranzistori. Aceștia au rolul de a da culoare fiecărui pixel pe care îl au în subordine. Corect, fiecărui pixel, conform tabelului, i se atribuie câte trei tranzistori de culoare. În acest fel, ei devin independenți (la pixeli mă refer) și spre deosebire de monitoarele noastre CRT, sensul de refresh capătă o nouă conotație. În acest caz, un refresh de 75Hz este mai mult decât suficient; ca să nu mai menționez de emisia de radiații care lipsește cu desăvârșire.

Revenind la „oile” noastre, și anume la monitorul de față, merită de menționat că acesta nu cântărește mai mult de 3 - 3,5 kg în ciuda faptului că are o culoare metalică.

Butoanele de reglaj sunt atent amplasate, nerecând disconfort și foarte ușor de utilizat. Cu ajutorul acestora se poate naviga foarte ușor prin meniul monitorului pentru diferite reglaje, cum ar fi contrastul sau adâncimea de culoare.

Din păcate, la acest monitor lipsesc dotările suplimentare, cum ar fi boxele incluse, portul USB sau portul de intrare digitală. Pe CD-ul ce însoțește acest produs, se pot găsi câteva utilitare, (screenover-e, manuale de instalare, drivere).



LEVEL	DATE TEHNICE
Producător	Hercules
Ofertant	Ubi Soft România
Tel	01-2316769
Preț	439 USD (fără TVA)



# Hercules XPS 210

Să vedem pentru a ne mai clăti ochii, dar în special urechile, cum sît situația cu acest system audio produs de către cei de la Hercules. XPS 210 nu este nimic alt ceva decît un system 2.1 (doi sateliți și un sub-woofer). Sistemul audio de față se adresează utilizatorilor ce sînt înconjurați în permanent de sunete, în timp ce sînt cuprinși de acțiunea de pe ecranul monitorului.

Acest sistem audio are o putere totală de 50 de Watts RMS și sînt împășiți în felul următor: subwoofer-ul are o putere de 30 de Watts RMS, iar sateliții de 2 x 10 Watts RMS. Ca principale caracteristici observăm pe frontalul woofer-ului cîteva butoane ce ne permit controlul asupra sistemului în ceea ce privește volumul, basul și înaltele. Pe linia opusă butonului de On/Off mai poate fi gîsit și butonul de efect 3D (care la acest sistem producea anumite buroițe în momentul în care era apăsat). După apăsarea butonului „3D” sunetul capătă parcă o altă dimensiune. Este răspîndit în interiorul camerei cu o fidelitate aparent mai ridicată. Subwoofer-ul, construit din material lemnos, are avantajul unui sunet „înfundat” și puternic ce face uneori să îți tremure piciorușele pe podea. Sincer să fiu, la un moment dat picioarele mele parcă o luaseră



razna de tot, și mă gîndeam în acel moment dacă acest fenomen se întîmpla din cauza „culiei negre” de sub birou sau doar ritmurile de house făceau ca ele să se miște într-un ritm din ce în ce mai rapid.

Din păcate, la un nivel al volumului destul de ridicat boxele încep să distorsioneze sunetele, de parcă atunci ș-ar da răsuflarea în a scoate și ultimele impulsuri transmise de sound board prin intermediul unui cablu jack-stereo ce însoțește acest sistem audio. Dacă tot am vorbit de distorsiuni, și un volum peste trei „sfertici”, ca să zic așa, în cazul jocurilor, unde de exemplu un fps are „construcția” sunetelor într-o așa măsură încît predomină frecvențele joase, din

bietul woofer se va alege doar praful și pulberea. Totuși, e păcat ca designul acestuia să oibă de suferit din cauza unor situații în care unii vor să își transforme camera de joacă (playground) într-un adevărat cîmp de bătălie (battleground). Probabil că după un timp se va realiza și acest lucru, dar mai degrabă între părinți și vecinii din zonă. Asta o spun din experiență și credeți-mă că „tratatul” de pace semnat între mine și taică-meu a fost destul de dureros... Ehh, dar asta a fost mai demult, cînd încă eram la nivelul de tras cu praștia. Acum însă situația e cu totul alta. Ce am făcut 1???

Păi... Continuarea în episodul viitor. Dar să revenim la sateliții noștri. La un nivel normal al volumului (asta înseamnă să învîrliți de potențiometrul pînă la maxim jumătatea gradatei; credeți-mă, e suficient) vă veți reîntîlni cu un sunet plăcut și de calitate, cu care urechiușele noastre se simt confortabil (aici mă refer la noi, oamenii normali, nu la cei care în loc de „scăriță internă” și alte nicavale, au cel mai sensibil „sonar” și cu care ar fi în stare să audă și să suneze tot ce își șoptesc vecinii din blocul de vizavi în anumite momente de intimitate). În jocuri se comportă excelent, simțindu-se astfel extraordinar de bine diferențele sau variațiile de sunet de pe cele două canale.

Senzația de spațiu este totuși puțin stîrbită de lipsa acelor surse de sunet din spatele nostru, ca în cazul unui sistem audio 4.1 sau 5.1. Dar dacă totuși stăm sîrîmb și judecăm drept, aceste 2 canale sînt satisfăcătoare și își justifică, după părerea mea, prețul.



LEVEL	DATE TEHNICE
Producător	Hercules
Ofertant	Ubi Soft Romania
Tel	01-2316769
Preț	43,5 USD (fără TVA)



# Service autorizat

Odată cu trecerea pragului dintre ani, mulți dintre noi se gândesc deja la ce surprize le va rezerva acest „new year” în materie de produse hardware. Vom trăi și vom vedea. Viitorul e cum zicea a veche zicală... în mâinile noastre. Noi vom hotărî în ce parte să ne îndreptăm... cu unele restricții, minore de altfel (bani, muncă, școală etc.) Până una alta, pentru a mai limpezi lucrurile și pentru a vă mai elibera de probleme, lată câteva răspunsuri și, sper eu, rezolvări.

Bogdon S

Stefan Dumitrașcu - București

Lată ce configurație am: MB Via Apollo Pro 694X, 20,5 GB Quantum Fireball AS, Intel Pentium III 866 MHz, 256 MB Ram SDRAM, nVidia GeForce 2 MX 32 MB SDRAM.

1. Un prieten mi-a spus să selectez opțiunea de DMA a hard disk-ului fiindcă va merge mai bine (mai repede). Mi-a atras, de asemenea, atenția să nu îl selectez astfel decât dacă este compatibil HDD-ul. Ce înseamnă de fapt DMA, și pot / este sugerat să selectez această opțiune în Windows 98?

2. Un alt prieten mi-a spus că dacă îmi instalez Windows XP, unele aplicații îmi vor rula mai repede. Mi-a povestit cum el avea Windows 98 și în 3D Mark 2000 l-a obținut aproximativ 2000 de puncte, și-a instalat XP și a obținut aprox 4000 de puncte. Să îmi fac upgrade la XP sau nu?

3. Am Norton Crash Guard 3.0. Mie mi se pare destul de folositor, mai ales când mai lucrez la câte un program în Visual C++ și mai fac câte o greșelă. Atunci, Crash Guard-ul mă atenționează. Multe persoane mi-au spus că mănâncă multe resurse și că nu e atât de important precum pare. Să renunț sau nu la el?

R: 1. Acel prieten care ți-a vorbit despre DMA a spus un lucru foarte adevărat. Ținând cont de faptul că tu ai un Quantum AS, acesta suportă liniștit această opțiune (Direct Memory Access). De asemenea, recomand tuturor celor ale căror hard-uri suportă DMA, să își activeze această opțiune în setările de Windows.

2. Într-adevăr, sub noul Windows XP, unele aplicații „aleargă” ceva mai repez. Dar ceea ce a zis acel prieten al tău nu e adevărat. Practic, este aproape imposibil ca în Windows XP să se obțină un punctaj dublu față de Windows 98. Poate obține cel mult 2500 de puncte, dar și atunci e cu cântec. Ar mai fi posibilitatea ca acel Windows 98 să fi fost „bușit” (adică drivere instalate ca din pușcă), iar în cazul Windows-ului XP să fi corectat această problemă a driverelor și să obțină un asemenea scor. Totuși, tu nu ai menționat ce configura-

ție are prietenul tău. Recomandarea mea referitor la Windows XP este următoarea: poți încerca și tu să ți-l instalezi și să vezi cu ochii tăi cum rulează. Nu întotdeauna este bine să te iei după gura „tărgului”. În fond și la urma urmei, ce ai de pierdut? Te mai lămurești și tu în această privință cu Win 98 sau Win XP.

3. Norton Crash Guard este un utilitar ce protejează utilizatorul de așa numitele „căderi” ale unor programe ce rulează în acel moment pe calculatorul respectiv. El este în stare să evite pe cât posibil eventualele și celebrele ecrane albastre. De mănăncă resurse, mănâncă, e drept, dar dacă ți este de un real folos și ai un sistem care să îți permită să ți mai lase și lui ceva resurse... go for it. De acum înainte ai de grijă și încearcă să nu mai lei în seamă orice ți spun prietenii. Tu ți configurezi sistemul conform nevoilor tale. De fapt, fiecare își configurează computerul după cum îi trece prin cap sau după necesități.

Cătălin Popescu - Dâmbovița

Am un Pentium III la 800, 128 MB Ram și o placă video nVidia Riva TNT 2 la 64 MB.

1. Merge pentru un fan înrăit al jocurilor?

2. De ce un CD-Rom nou nu vrea să

citească anumite CD-uri.

R: 1. Depinde ce înțelegi tu printr-un fan înrăit, dar să lăsăm asta la o parte și să dăm cu răspunsul. Deocamdată această configurație este acceptabilă, însă nu va rezista mult timp. De aceea îți recomand să mai adaugi încă 128 MB RAM la care, dacă ți permiti, să mai adaugi și o placă video mai „zdrăvănoasă”. Ceva cu adevărat „dureros” pentru jocuri ar fi un GeForce 3 Ti 500, însă prețul acesteia e destul de piperat, cel puțin pe moment. Dacă, totuși, nu ți permiti așa ceva, poți să mergi pe mâna unui GeForce 2 Ti 500 sau a unui GeForce 2 Ultra.

2. Destul de vagă această întrebare. Pot fi foarte multe situații în care unele CD-uri nu sunt citite de anumite unități de CD-ROM. Una din cauzele posibile ar fi aceea că CD-ul care se încearcă să fie citit poate fi într-o „condiție fizi-

că” mai proastă, să aibă multiple „amprenle” care să fi produs exfolierea acestuia pe anumite porțiuni. O altă situație în care o unitate CD-ROM nu citește anumite CD-uri ar putea fi depunerea unor anumite particule străine (praf, de obicei) pe lentila optică. În acest caz este posibil ca acesta să nu mai focalizeze corect unda laser și să rezulte această situație. Soluție: se găsesc pe piață CD-cleaner-e ce au rolul de a înlătura aceste depuneri de pe lentila optică.

Dinescu Adrian Gabriel dinescu@hotmail.com

Am și eu o problemă, de fapt două:

1. Mi-am cumpărat recent un TV-tuner.

L-am băgat în calculator, i-am instalat software-ul și a mers. Este compatibil cu Windows XP-ul pe care îl am. Am introdus cablul TV, antena radio, cablul care unește placa grafică de placa de sunet. Tot l-am dat „start” programului și merge bine. Se aude radio bine și canalele TV la fel. Când am vrut să „record” la radio, mi-a arătat că „trage”, dar când l-am dat play nu se auzea nimic. Am încercat de mai multe ori și tot la fel. La TV la fel, îi dau să record, merge, dar când îi dau play redă fără sunet. Puteți să mă ajutați?????

2. A doua problemă este cu memoria.

Mi-am cumpărat recent o memorie RAM 128 Mb, PC 133. Am introdus-o, mergea când am pornit calculatorul îmi arăta 264 (pentru că mai aveam 128, PC 133), dar când începe Windows-ul mi-a apărut ecranul albastru (ziceau că nu există în XP...), spunându-mi că are probleme cu hardware-ul. Am încercat să schimb sloturile de memorie, dar tot nu merge. Ce să fac????

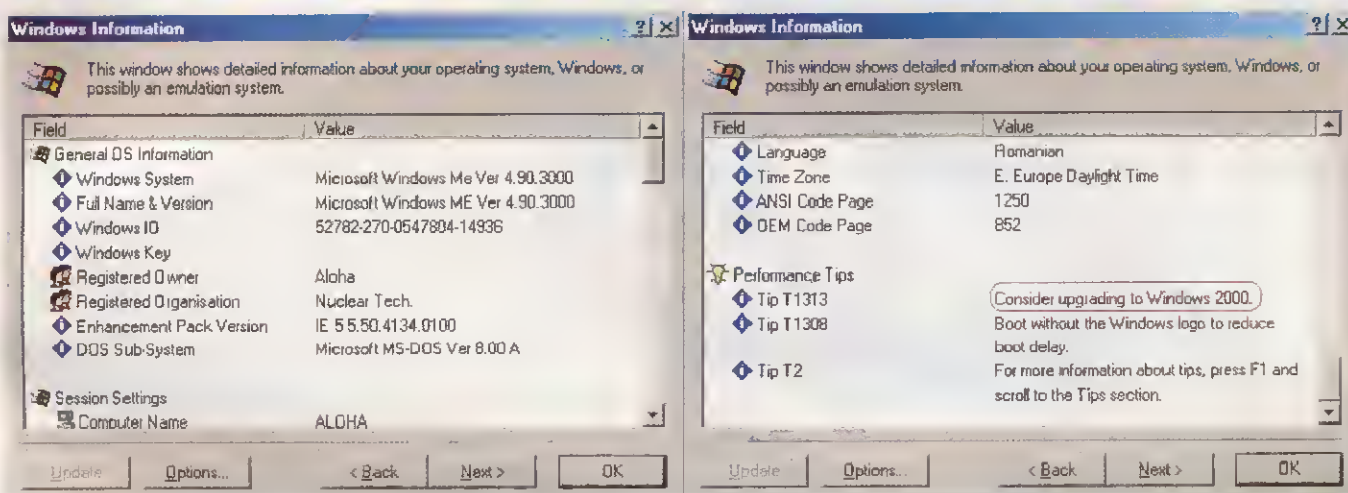
P.S. Precizez că am un computer AMD T-Bird 1 Ghz, placă de bază K7VZA, 128 RAM, 10,2 HDD, 2 x CD-Rom, CD writer, placă grafică VooDoo 3 2000, placă de sunet încorporată în placa de bază.

R: 1. Problema în această situație ține de o setare de placă de sunet. Pentru a repara acest aspect, intri în Control Panel (Start > Settings > Control Panel) și dai dublu click pe Multimedia. Ajuns aici, intri în opțiunea „recording” și bifezi căsuța de recordind în dreptul tagului line in. Odată cu această operațiune ai rezolvat problema nr. 1.

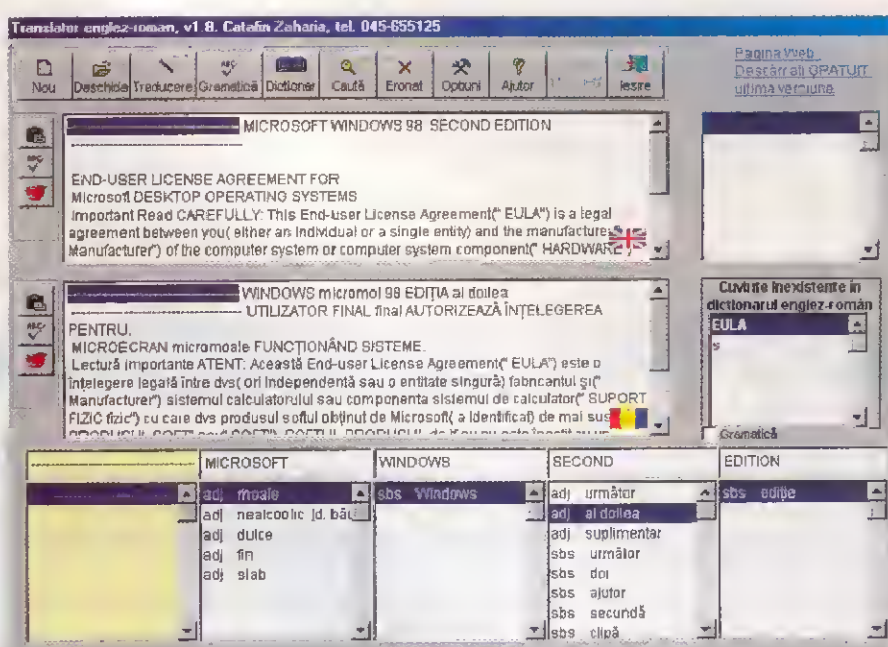
2. Ce să faci în situația nr. 2? Hmm, de această problemă sau lovit mai mulți gamera. Acele „incântătoare” ecrane albastre sunt generate de incompatibilitatea dintre cele două DIMM-uri de memorie RAM. Soluția: încearcă să faci rost fie de un DIMM de 256 MB, fie să le schimbi pe cele două cu unele compatibile între ele.



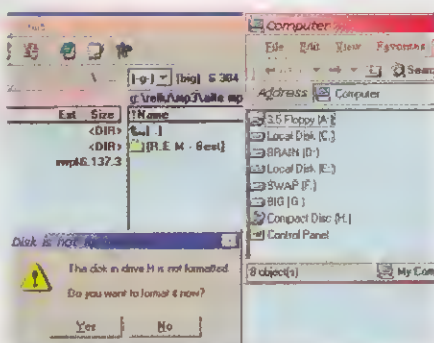
■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch ■ Patch



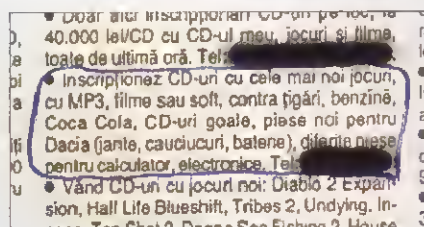
Ne bucurăm că ați cumpărat produsul nostru! Felicitări!! ...este însă un produs vechi, prost și expirat așa că vă recomandăm NOUL nostru produs! L-ați cumpărat deja? Felicitări!! ...este însă un produs vechi... - imagine primită de la Alaha



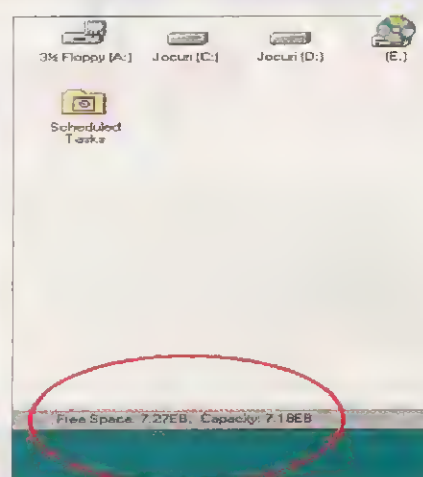
Vă prezentăm mult așteptatul sistem de operare Microecran produs de firma Micromoaale. Știați că sunteți o entitate singură? - imagine primită de la Cristi Damian



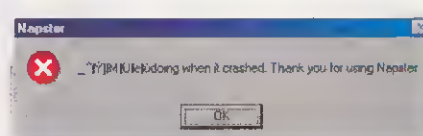
Formatăm CD-ul? Formatăm! Și mai repede că ții trebuie vrea 40 ca să copiez pe ele ultimul Solitaire! - imagine primită de la Priciu Adrian



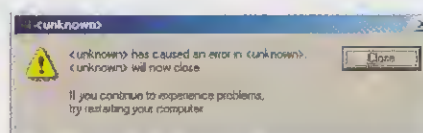
Damnu', vreau și eu pentru ăsta micu un joc fain. Nu am bani la mine da ți dau sticla asta de sifon. Cum, vrei zgarda câinelui? Cu tot cu câine? - imagine primită de la Ionuț Bizau



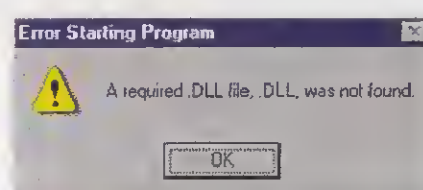
Hmmm... A auzit cineva până acum de EB? Extra-Large Bytes? - Imagine primită de la Agent Orange



Știam noi ce făcea, dar nu vă spunem! - imagine primită de la Ana Burca



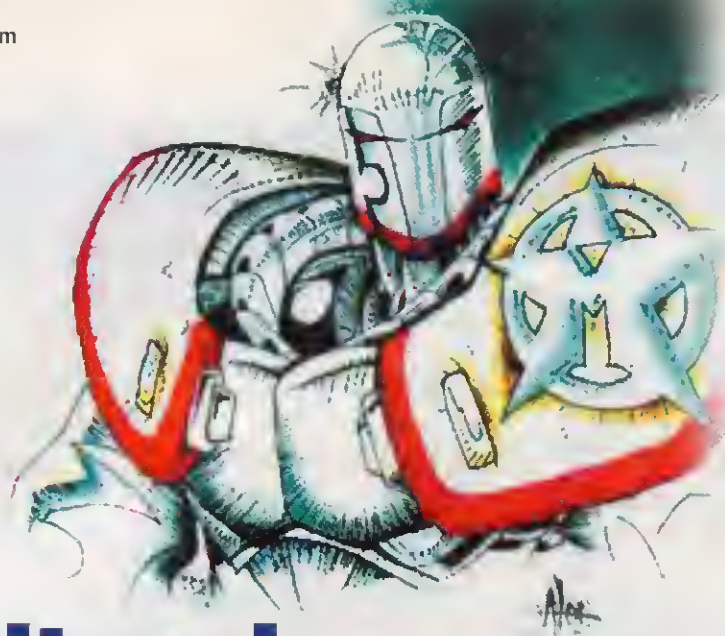
Nu știm ce s-a întâmplat, de ce s-a întâmplat și când s-a întâmplat. Tu cine ești? - imagine primită de la Bule Călin



Cum unde au dispărut toate DLL-urile? Păi... le-am bătut! - imagine primită de la Octavian Florea

**Câștigătorul nostru de luna aceasta este Ionuț Bizau!**





# Viitorul stă în jocuri

**D**acă te prinde dimineața în redacție alături de un coleg „de suferință”, este imposibil să nu ajungi să discuți vrute și nevrute, și uite așa trec orele și chatroom-ul în loc să se scrie, se discută. Tocmai vorbeam despre cum să schimbăm rubrica asta, cum să o facem mai atractivă. Și cea mai bună idee a fost ca, pentru moment să... eh, o lăsăm pe altădată.

Acum trebuie să vă propun o nouă temă de discuții. M-am gândit că ar fi bine să aflăm părerile voastre despre CD-ul LEVEL, conținutul său și importanța sa pentru voi. Și nu numai atât. Să discutăm și despre cât de importante sunt demo-urile pentru voi, cât de mult contează ele în alegerea unui joc, dacă jucați demo-uri și cât de bine reflectă acestea produsul final (discuție ce poate fi extinsă și la celelalte categorii ale CD-ului LEVEL).

Vă aștept scrisorile pe mail la mitza@level.ro sau pe adresa redacției.

Mitza

P.S. Țin să repet, pentru că am observat că unii nu au înțeles, că aștept cu același interes și scrisorile ce tratează alt subiect decât cel propus de mine.

## Dynamix

Nu știu dacă am cunoștințele gameristice necesare ca să răspund, însă voi încerca. Cred că jocurile pe calculator nu vor înceta niciodată să ne surprindă cu inovații, chiar dacă în prezent sunt hulite de toată lumea pentru lipsa de originalitate.

Imaginație există și, dacă ne uităm la ce

genuri au apărut de nicăieri în ultimii ani, veți fi de acord cu mine.

MMORPG-uri (parcă am mai vorbit despre ele, nu?), RTT+RTS+RPG 3D (Garky 17 - foarte bun), FPS RPG ADVENTURE (Deus Ex), simulatoare de mașinuțe teleghidate și tot felul de amestecuri și idei trăznite din astea au asaltat piața jocurilor. Poate nu toate au fost megahit-uri, însă au încercat ceva nou și de cele mai multe ori au fost recepționate bine și de consumatori.

Deși exemplele de proiecte nereușite par a fi numeroase, să nu uităm acele „opere de artă” care au rupt gura târgului. Deși nu au apărut a dată la fiecare săptămână, câteodată nici măcar o dată la jumătate de an, aceste jocuri au dus genul pe care îl reprezentau pe noi culmi și au demonstrat că se poate și mai bine. Să ne uităm la aceste jocuri și să remarcăm îmbunătățirile aduse la grafică, jucabilitate, realism (unde este cazul), storyline (Aliens vs. Predator 2, Myst III), însă mai ales la appeal-ul pentru public.

Producătorii, cel puțin cei serioși, încearcă să scoată ce e mai atractiv pentru gamerul de rând, ridicând ștacheta cu fiecare nouă apariție încununată de succes.

Știu că până acum nu am spus nimic de CUM vor arăta jocurile în viitor însă cred că e imposibil să spunem ce gen de joc va domina, ce performanțe va atinge, spre ce segment de public va fi orientat etc. Industria jocurilor se va adapta permanent cerințelor pieței, așa că într-o lună poate vom juca shooter-e militare ultrarealistice în rețea, iar în următoarea vom petrece nopțile cu un adventure cu libertate de mișcare maximă.

Cu ceva timp în urmă se spunea că genul

FPS nu mai are succes și acum rafturile sunt pline de astfel de jocuri, ca să nu mai vorbesc de rubricile de Preview ale revistelor.

## Sub-Zero

În primul rând cred că se va continua tendința ultimilor ani de a nu face jocuri numai de dragul de a scoate un nou titlu pe piață. În ultimii ani producătorii au început să facă jocuri numai dacă statisticile arată că acestea se vor vinde și vor aduce profit.

De aceea nu se mai fac jocuri ca altădată, jocuri care te făceau să uiti că ești în fața calculatorului și te plasau într-un univers virtual aparte prin feelingul lor unic, deosebit, special.

Cred că în următorii ani se va continua pe aceeași cale ca și până acum, cred că vom avea parte mult mai puțin de jocuri 2D pentru că, după cum vezi, tendința este de a trece la 3D multe titluri de care au avut succes în viziunea 2D (ex: Age of Empires 3, Warcraft 3 nu mai apare odată, că nu mai rezist).

Deoarece industria jocurilor s-a dezvoltat foarte mult în ultimii ani și continuă să se dezvolte, concurența pe piața jocurilor va fi din ce în ce mai mare, deci numai jocurile cu adevărat bune se vor impune cu adevărat și se vor vinde bine.

În viitor cred că jocurile se vor dezvolta mai mult la categoria grafică decât la feeling pentru că e din ce în ce mai greu să faci un joc cu un feeling cu adevărat bun. Tendințele cele mai importante cred că vor fi continuarea și îmbunătățirea jocurilor care și-au dovedit calitățile și care s-au vândut foarte bine va continua și ea. Cred că va fi foarte greu ca o apariție nouă cu un titlu nou să se impună pe piață.

## Radu Nicolae

Acum să trecem la subiect: Cum vor evolua jocurile în viitor. După părerea mea, se va pune din ce în ce mai mult accentul pe grafică, sunet și nu feeling sau originalitate.

O să putem să ne creăm propria lume: totul o să fie controlat de noi și o să putem trăi în acea lume folosind dispozitive speciale de lume virtuală. Nu, să nu credeți că am văzut prea multe filme. Eu așa cred că o să fie. Fiindcă n-o să mai existe idei de jocuri noi, o să trebuiască să reproducă jocurile mai vechi, jocurile „de aur”, cum ar fi Doom, Duke Nukem sau UFO. Însă nici acestea nu o să aibă for mecul pe care îl aveau atunci. De asemenea o să existe mai multe MMORPG-uri decât RTS-uri sau FPS-uri.

Viitorul jocurilor o să se bazeze pe trei caracteristici:

1) Grafică - o să se uite complet termenul de feeling în schimbul graficii foarte bune;



2) Realism - logic, odată cu grafica apare și realismul. O să se facă jocuri din ce în ce mai realiste și unii gomeri n-o să mai poată diferenția lumea reală de aceste jocuri;

3) Multiplayer - din nou o categorie care o să evolueze foarte mult. N-o să mai existe DELOC nici un joc single-player.

## Demostene

Nu știu dacă am dreptul să vă scriu, sau dacă foc bine ceea ce fac, de fapt nici nu știu dacă voi spune ceva interesant, cert este însă faptul că, din întâmplare, acum câteva zile am terminat de citit o carte a lui Orson Scott Card, a doua din ciclul Jocul lui Ender, Vorbitor în Numele Morților și Xenocid. Legătura cu redacția LEVEL și cu jocurile în general vine de la faptul că personajul principal al cărților, Andrew Wiggins, ajunge în final să distrugă a rasă extraterestră cu ajutorul unui joc pe calculator, la vârsta de treisprezece ani, dacă nu mă înșel, fără să știe că este realitate și nu un examen ce trebuia să verifice dacă antrenamentul lui, constituit în întregime din jocuri, a dat roade.

Eu nu sunt un gamer devotat. Am fost, cândva, ca și Andrew Wiggins, acum sunt programator. Problema este că toți nostalgicii de astăzi tânjesc după senzațiile create de jocurile „de bază”: Wolfenstein, Doom, Command &

Conquer și altele. Urmărind evoluția surprinzătoare a hardware-ului de azi, eu aș fi de să cred că pe viitor industria jocurilor se va orienta spre acele senzații pierdute, beneficiind de efecte superbe de lumini și sunet. Dacă producătorii nu încearcă să creeze jocuri „de suflet”, cu impact, nu pentru toate categoriile de vârstă sau pentru toți gamerii, cum calculează cei de la marketing succesul unui produs fast, banal, de genul unui shooter fără nimic nou în el, dar care trebuie să se numească shooter pentru că nu știu cât la sută din publicul sub nu știu ce vârstă agreează acest tip de joc? Nu! Dacă producătorii nu își dau seama că este nevoie de o revoluție, vom urmări și de acum încolo, o sumedenie de joculețe, care mai de care mai „originale”, care plagiază crunt, sub pretextul faptului că are vreo mică particularitate care îl face mai cu moț decât altele.

Țind să cred că de acum nu se va mai vorbi de jocuri cu o acțiune liniară, cred că pe viitor jocurile se vor adapta, se vor „mula” pe jucător. Cel care joacă un astfel de joc, cu ochelari 3D pe nas, trebuie să simtă ce îi place lui mai mult și adevărata artă a programării intervine aici cu scopul de a ghici preferințele și modul de a gândi ale micului „posedat” de acest drog. Dacă până acum jocurile au urmărit valorificarea acelei senzații de plăcere care apare atunci când treci de un obstacol neînsemnat, de acum înainte acestea ar trebui să valorifice senzațiile umane

de frică, bucurie, cald, rece și, de ce nu... extoz. Îmi amintesc cum transpiram când jucam Doom sau Quake II, ceea ce mă ținea cu ochii rași în fața ecranului era frica pe care mi-o crea un monstru mai puternic pe care producătorii au reușit să-l facă atât de feros și de puternic încât, dacă aș fi fost mai slab de inimă, la auzul obsedantului „tressssspasser” ar fi trebuit să fiu mort și îngropat de 100 de ori.

Dacă pe viitor vor apărea simulatoare capabile să imite întru-totul realitatea, până la cele mai clare senzații de singurătate sau de iubire vom asista la o revoluție ce ne va stimula creativitatea, inteligența, simțurile și va atinge toate corzile sensibile ale sufletului nostru, ceea ce va da naștere la un alt fel de artiști, creatori al unor lumi mai reale decât cele...reale. Pe de altă parte, așa ceva ne poate și înrobi cu desăvârșire.

## Xander

Unde se duce industria de jocuri? Acolo! Acolo unde o ducem noi. Dacă un joc nu e apreciat de public, puteți fi siguri că firmele ce l-au distribuit vor învăța din asta. Se va ajunge la o industrie gigant ce va avea foarte puțină originalitate, dar și aici lucrurile nu vor rămâne așa pentru că în fiecare an se ții întregi de gamerii frustrați ajung programatori și își vor putea impune opiniile.

În privința originalității... no problem... se

# Always looking ahead!

**High speed data storage...**

**High capacity Digital Memory Cards...**

Authorized Distributors:

Despec  
SUPPLIES

DESPEC ROMANIA TEL: 01 3141221

M.G.T.  
TRADE

MGT TRADE

Tel: 01 2328894



Verbatim

www.verbatim-europe.com



În încheiere vă voi spune și cea mai mare greșală ce va apărea în lumea gamerică după părerea mea: vor apărea o mulțime de jocuri proaste și clane inutile.

## Dr.Agy

Noi putem aproxima ce se va întâmpla și peste câteva săptămâni să opară ceva revoluționar, care să schimbe părerea despre jacuri.

Altceva e sigur si merită dezbătut:

Și în răspuns la aceste acuzații Sony a venit cu Playstation-ul, un computer destinat exclusiv jocurilor. Unde bat viitorul jocurilor n-o să mai fie pe computer ci (deja în USA) pe realitatea virtuală! (DA!) Personal și mie mi-ar conveni o cască VR sau chiar un ecran holografic cu senzor de mișcare care să nu mă mai pună să butonez mult pentru a obține o omărită de săritură sau care să nu mă pună să alerg 10 pad-uri de mouse ca să salvez un sat (Black&White).

Sper că înțelegi ce vreau să spun și cel puțin așa văd eu viitorul pentru jocuri.

Și acum și în viitor, ca și din toldeauna (mă rog...), o să fie o gamă extinsă de programe, nu neapărat toate bune... va depinde de noi (ca și acum) să le alegem (prin intermediul re-

vistelor de specialitate, sau cu un „ochi critic”) pe cele mai bune!

Nu aş vrea să intru în precizări şi profeţii (despre trecut, viitor şi, eventual, prezent) pentru că una dintre caracteristicile defini-torii ale acestei industrii, şi motivul principal pentru care suntem cu toţii atraşi de jocuri, constă în faptul că se află într-o continuă evoluţie şi vei fi întotdeauna surprins de ceea ce îţi rezervă viitorul.

Nu pot însă să nu remarc faptul că mulți dintre voi au fost destul de pesimiști în ceea ce privește evoluția jocurilor. Este clar că originalitatea nu va mai fi a caracteristică predominantă a jocurilor, dar asta se poate explica și prin mărirea constantă a numărului de jocuri produse. Atâta timp cât numărul de jocuri originale rămâne cel puțin constant, nu aş avea de ce să mă plâng.

La fel și cu raportul grafică/feeling din jocuri. Este clar faptul că mai toată lumea a ajuns să caracterizeze un joc după prima impresie. Și cum aceasta se bazează în mare parte pe cât de eye-candy se prezintă jocul... Dar sunt sigur că această superficialitate nu a să dureze prea mult atâta timp cât există oameni și implicit reviste care știu ce este de calitate și pot mediatiza un joc ce își merită banii. Și, cine știe, poate în viitor nu o să mai conteze chiar atât de mult grafica. Poate o să ne axăm mai mult pe sunet sau poveste. Cine știe...

## The master „Mărăscu”

E ora 10:30, stau și citesc review-ul la Civilization III, frumos n-am ce zice, dar parcă ți lipsește ceva. E târziu și pleoapele mi se închid, luminile se sting și o voce strigă disperat: „Scrie-le o scrisoare!” Cui? Văăă...

Până la urmă mă decid să mă ridic din pat și încep să scriu. Vă felicit pentru noua fațetă a revistei, care seamănă cu una occidentală, cât și pentru noul CD. Asta înseamnă că în cu-

rând vom vedea un AoE, un Starcraft, un Red Alert... poate și un Diablo.

Așa... să trecem mai departe. În numărul din decembrie ați prezentat la rubrica lifestyle o firmă producătoare de jocuri, AMC Creation cu al său joc No Name War. Întrebarea mea este: câte astfel de firme de jocuri se găsesc în România (aproximativ), cât de cunoscute sunt ele în afară și cât de mult influențează producția de jocuri românești?

Acum să vorbim despre lucrurile bune și proaste pe care le văd eu la revistă. Sper să nu mi-o luaji în nume de rău.

Părți bune: vă implicați foarte mult în scrierea reportajelor, aveți cele mai bune concursuri, blablabla și lista poate continua.

Părțile care mă deranjează cel mai mult:

1) Numărul 11 ma dezamăgea total deoarece ați făcut review-uri la 4 jocuri sub 70, de ce le-ați mai scris? Și acum să nu îmi spuneli că nu aveati despre ce scrie.

2) Nu vă respectați promisiunile: în numărul 10 ați spus că în numărul 11 o să apară Summaner. Nimic. În numărul 11 ați spus că în 12 va apărea Sub Command. Nimic. În 12 ați spus că în 1 apare The Moon Project. Nimic.

Și pare că o să văd că nu o să scrieți în numărul din februarie nimic despre Soul Reaver 2, sau ce-ăți mai spus acolo. În rest, nimic și numai bine.

Despre firmele românești producătoare de jocuri îți pot spune de Funlabs sau AMC Creation, care sunt cele mai mediatizate firme de pe la noi. Mai există destul un număr destul de mare de alte firme mult mai puțin cunoscute, dar care încearcă din toate puterile să impresioneze prin proiectele la care lucrează. Mai sunt de asemenea câteva firme mai mici sau mai mari care produc jocuri (în principal pentru Palm-uri) dar care nu pot fi numite „românești” atâta timp cât firmele „mamă” sunt din SUA, Franța sau Germania. Oricum, toate aceste firme nu fac decât să confirme faptul





că se găsește și la noi talent cu duimul și pot fi date drept exemplu pozitiv („se poate și la noi, dom'le!”) celor care doresc să intre în această industrie.

Despre ceea ce te deranjează în revistă:

1) Adevărul e că dacă am putea să facem în așa fel încât să îi obligăm pe producători să ne dea doar jocuri de calitate, am face-o. Dar până când o să găsim secretul acestui miracol, trebuie să ne mulțumim cu ce avem.

2) Aici mi-am mușcat din instinct limba de mă doare și acum. Problema e că ne mai ia din când în când gura pe dinainte că o să avem cutare joc în numărul viitor fără să îl avem în redacție. Și facem asta doar pentru că suntem siguri că o să îl primim la timp pentru a scrie despre el și să fim și noi la zi cu toate noutățile. Câteodată avem și ghinion, iar ultimele luni se pare că au constituit un adevărat record în această privință. Cât despre numărul curent, vei observa că, da, Soul Reaver 2 lipsește și eu sunt vinovat de asta. Am fost nevoit să „reprogramăm” articolul despre acest joc pentru luna viitoare deoarece articolul de Wizardry 8 s-a dovedit a fi, într-un final, prea mare și nu aș fi acceptat să mai scurtez din el (și așa e prea puțin pentru un astfel de joc), singura soluție fiind scoaterea din revistă a articolului de Soul Reaver 2.

Ne-au mai scris: Haplyte aka Gameru' Supărat, X-Raptor, Jecan Mircea, [GrImper], Cătălin Ursachi aka Guybrush, Matei Mihai din Alexandria, Max Măcelaru, Salmyr din Ploiești, Jirca Daniel, DoomHammer, Horghidan Ovidiu aka

cronoX din Iași, Tomaiagă Daniel din Maramureș, Ștefănescu Alexandru din București, Șerban Dragoș din Piatra-Neamț, TJ Storm din București, Drăgon Ciprian din Buzău, Debre Vasiliță din Sălaj, Dumitrașcu Ștefan din București, Casotă Ovidiu din Craiova, Draid din Pitești, Adrian Frătean din Cluj, Isofache Valentin din Prahova, Mazilu Alexandru Ștefan din Pitești, Porumbel Victor-Filimon din Craiova, Cicălu Ciprian din București, Guguian Gabriel din București, Stegaru Valentin Mihai din București (Mike își transmite salutări, ca de la tiz la tiz).



#### INDEXUL CONȚINUTULUI

Flamingo Computers	C4
Monoslit	36
Videoton	55
RDS	71
Verbatim	79

## LEVEL

**Editorial: Vogel Publishing SRL**  
Str. N.D. Creșu Nr.12  
2200 Brașov  
Tel: 068/415150, 023-570-511  
034-754283, Fax: 068/418728  
E-mail: level@level.ro  
ISSN: 1582-1430

#### General Manager:

Dan Bădescu  
dan\_badescu@level.ro

#### Redactor șef:

Mihail Stăpănu (Mike)

andreas@level.ro

#### Secretar de redacție:

Gabriela Muntean  
gabrielamuntean@level.ro

#### Redactor șef adjuncți:

Mihail Ștefan (Mitei)  
mihail@level.ro

#### Redactori:

Cristina Leverage (Cristi)

leverage@level.ro

Marius Grănea

granea@level.ro

Sebastian Căseli (Sebi)

sebi@level.ro

Sebastian Căseli (Sebi)

sebi@level.ro

Sebastian Căseli (Sebi)

sebi@level.ro

Sebastian Căseli (Sebi)

sebi@level.ro

Sebastian Căseli (Sebi)

sebi@level.ro

Sebastian Căseli (Sebi)

sebi@level.ro

#### Grafică și DTP:

Adrian Amășchea  
adrian@level.ro

#### Publicitate:

Zsolt Székely

zsolt@level.ro

Crăciun Ștefan

craciun@level.ro

Cristian Pop (Dr. Pepper)

cristian@level.ro

Cristian Pop (Dr. Pepper)

cristian@level.ro

Cristian Pop (Dr. Pepper)

cristian@level.ro

Cristian Pop (Dr. Pepper)

cristian@level.ro

Cristian Pop (Dr. Pepper)

cristian@level.ro

Cristian Pop (Dr. Pepper)

cristian@level.ro

#### Distribuție:

Ioana Bădescu  
ioana\_badescu@level.ro

Sara Ioana Claudiu

sara@level.ro

Adresa pentru corespondență:

AP 2, Cluj, 2200 Brașov

Pentru distribuție contactați-ne:

la tel: 068-415150

și fax: 068-418728

Prețurile sunt:

Anul 2002: 1200, Unu: 1000

Montaj și tipar:

Vesprea Nyonard & Co., Unu: 1000

Level este membru fondator al

Familiei Reviste de Actualitate (FRAT)

(FRAT)

Revista de luni, joi și vineri în circulație

1300 și 1500





## Trainz

Un puternic concurent pentru Microsoft Train Simulator.



## Frank Herbert's Dune

Frank Herbert și Cryo se întâlnesc într-un adventure mult așteptat.



## Gothic

Povestea unei lumi în pragul dispariției.



## Evil Twin

Călătoriile Micuțului în lumile fantastice.





**2 CD-uri  
incluse**

## **CHIP Special Linux Red Hat 7.2**

- **Sfaturi pentru instalare**
- **Modalități de configurare a firewall-ului**
- **Instalarea și setările corecte pentru server-ul web Apache**
- **Configurarea optimă a rețelelor și modem-ului sub Linux**
- **Sendmail fără secrete**
- **CD-urile conțin**

**Versiunea download a Red Hat 7.2**

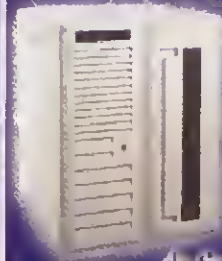
**Update pentru programul de instalare Anaconda**

**Caută revista la chioșcuri  
în a doua săptămână  
din februarie.**





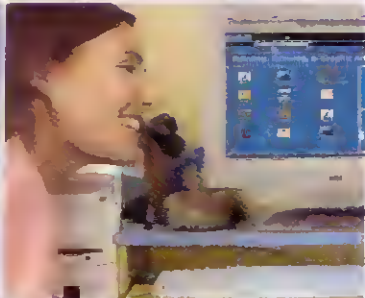
# Atlas



Servere  
dedicate  
unei rețele  
de tip corporate.



**Conectează-te  
acum!**



# GENIUS

**Primii pași în  
Universul  
Virtual**

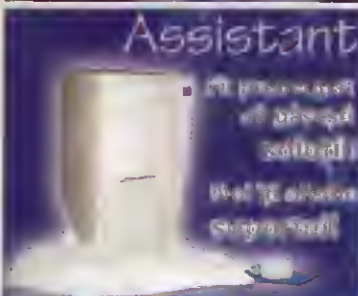
Fleming's Computers vă pune la dispoziție o gamă completă de sisteme performante, cu configurații adaptate fiecărei aplicații și necesități.

- **Combinația perfectă pentru orice afacere, formată din celești de lucru din suria Maistro, complet echipată pentru cele mai puternice aplicații, servirea de încredere din suria Atlas și rezistența fierii din suria Asistent.**
- **Sisteme perfecte pentru orice obiectiv, giganții profesioniștilor în care și aplicațiilor multimedii, Genes - sistemul de calculatoare și Connect, sistemul ideal al oricărui "manager".** Alege sistemul care ți se potrivește cel mai bine! Lucrăm împreună!



# Diablo

*Just press Play!*



## Assistant

- **Full-time research  
or based  
college?**  
What is the  
best way to  
study?



*Maestro*

## Puterea creatiei la absolut

[illegible]